BRAVO
ÖS 33 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5 · bfr 97 · sit 560 · FF 19 · Ptas 450
Nr. 5 Mai 1999 DM 4,00

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

SCREENFUN

NEUES VON LARA

Mehr Saft!

So holst Du mehr aus Akkus und Batterien

Playstation 2

Die ersten Spiele

SPIELE

- Rennspiel-Power pur: „Ridge Racer Type 4"
- Knallhart: Missionen für „Commandos"

ONLINE

- Internet-Kurs: Problemlos surfen
- Die besten Sites zu „Siedler III"

TRIX

- Durchgespielt: „Metal Gear Solid"
- „Zelda 64" – Die letzten Geheimnisse

IM HEFT:
STAR WARS
MAUSPAD!

Videospiel-Wüstling trifft Baywatch-Babe!

GEX
DEEP COVER GECKO

4 394316 204006 05

Trix per Fax: Rund um die Uhr schnelle Hilfe bei Spieleproblemen

Rubbel, fertig, los!

1 Rubbel Match mit 12 Spielen jetzt in jedem nutella-Glas.

Jedes Spiel ist anders.
Jede Menge Spaß und Action.
Also, zeig was Du drauf hast!

Nr.3 Fun-Sport

Nr.2 Ball-Sport

Nr.1 Motor-Sport

nutella aufs Brot.
Da hast Du was drauf.

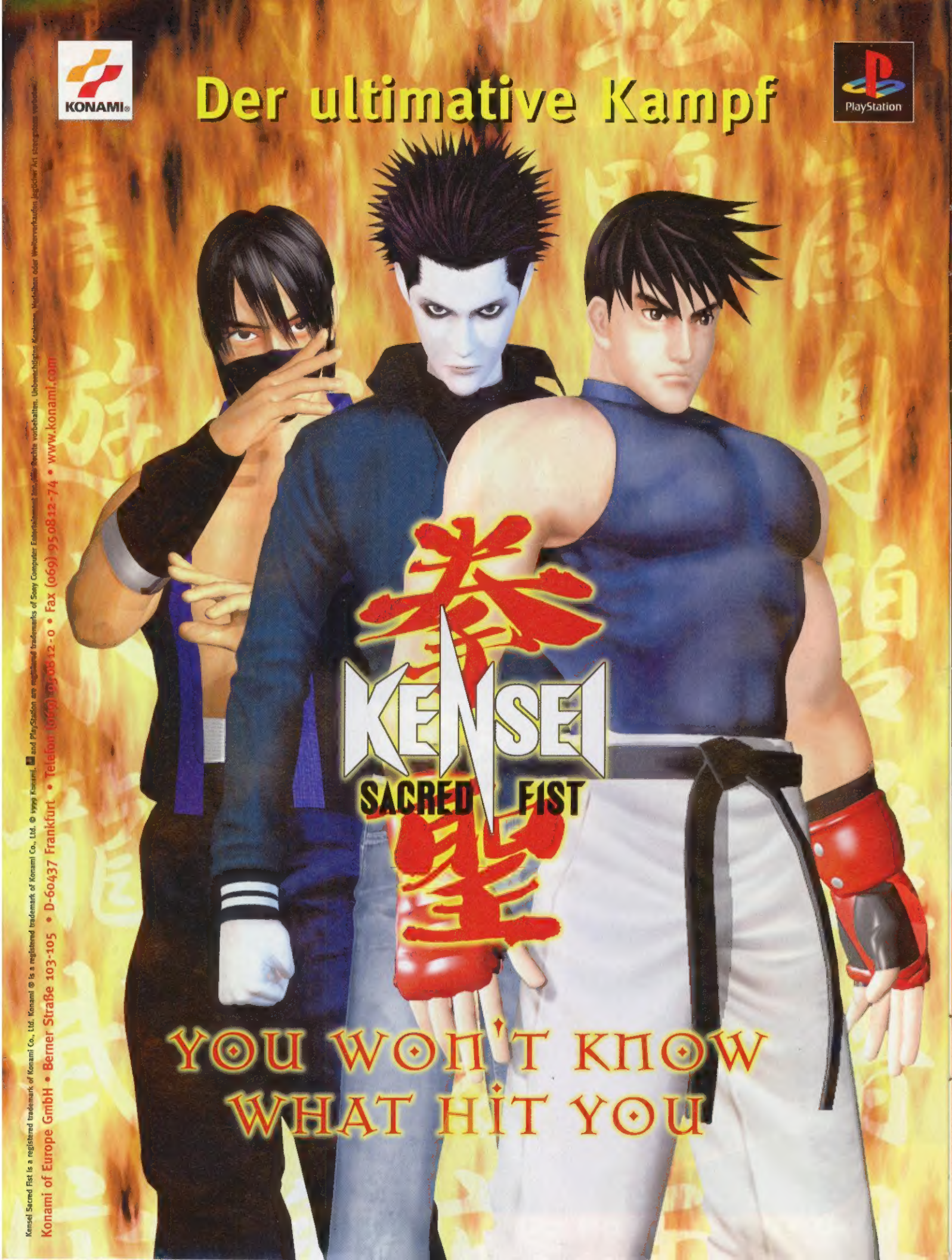
Da lacht der Jedi: Mit dem exklusiven SCREENFUN-Mauspad spielt es sich gleich nochmal so gut. Vorsichtig raustrennen, Maus drauf und abrollen. Möge der Spielspaß mit Euch sein!

DAS SCREENFUN MAUSPAD

Huch?!

Kein Mauspad im Heft? Don't panic: Sollte das Gimmick fehlen, schickt einen mit drei Mark frankierten und an Euch selbst adressierten DIN-A4-Rückumschlag an BRAVO SCREENFUN, Kennwort: Mauspad, Postfach 200 221, 80002 München. Ihr bekommt ein Pad zugeschickt, solange der Vorrat reicht.

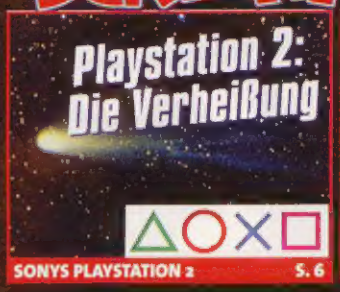
© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization.


KONAMI
Der ultimative Kampf
PlayStation
KENSEI
SACRED FIST
YOU WON'T KNOW
WHAT HIT YOU
Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com
Kensei Sacred Fist is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1999 Konami. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Unbewachtetes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

BRAVO SCREENFUN

INHALT

5/99



SONYS PLAYSTATION 2 S. 6

RIDGE RACER TYPE 4 S.26

Volle Motorendröhnung: „Ridge Racer Type 4" (S. 26)

3D-GRAFIKPROGRAMME IM TEST S.90

BATTERIEN UND AKKUS S.76

SPIELE

ANGESPIELT

Hot! 10 **Age of Empires II** Die Echtzeit-Eroberung des Mittelalters naht!
12 **MechWarrior 3** Noch schwerer, noch raffinierter: die BattleMechs
14 **Fliegen, hüpfen, gruseln und bauen** Descent 3, Prince of Persia 3D, Silent Hill, Streetwars

CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
39 **Beetle Adventure Racing**
41 **Bloody Roar 2 – Bringer of the new Age**
Hot! 24 **Castlevania**
41 **Civilization II**
Hot! 28 **Commandos: Im Auftrag der Ehre**
41 **Der Korsar**
Hot! 29 **Die Siedler III Mission CD**
Hot! 32 **Gex: Deep Cover Gecko**
37 **GTA London 1969**
39 **Imperialism 2**
45 **Lander**
42 **Lands of Lore III**
Hot! 30 **Need for Speed: Brennender Asphalt**
26 **Ridge Racer Type 4**
40 **Silver**
43 **Starsiege**
36 **TOCA 2 Touring Cars**
38 **UEFA Champions League 98/99**
37 **Warzone 2100**
46 **Kurz & knackig:** Mini-Tests
48 **Gut & billig:** Spiele-Klassiker für wenig Geld

GEX: DEEP COVER GECKO S.32

MECHWARRIOR 3 S.12

SILVER S.40

TOCA 2 TOURING CARS S.36

PC & KONSOLE

HARDWARE

75 **Know-how** So funktionieren Einmalbatterie und Akku
Hot! 76 **Kampf der Kraftprotze** Sechs Batterien und sechs Akkus im Dauertest. Plus: Gute Ladegeräte, Pflege-Tips, Entsorgung
82 **Das Standortbestimmungssystem GPS** Mit Satellitenhilfe orten, navigieren & bewachen
Hot! 84 **Operation Furby** Die Autopsie des Plüsch-Robos verrät die Technik
86 **Schnäppchenliste** Wo es gute Hardware preiswert gibt
86 **HP ScanJet 3200** Günstiger A4-Flachbett-Scanner in Profi-Qualität
87 **Interact V4 Force Feedback** Stabiles Lenkrad für Rennfahrer und Piloten
87 **Saitek X6-33M** Analog-/Digital-Gamepad für PC-Spieler

SOFTWARE

Hot! 90 **Das Tor zur dritten Dimension** Rendering-Software im Test. Mit Leserwettbewerb!
92 **Datenaustausch per DFÜ-Netz** Mach Dein Netzwerk startklar – in nur 10 Minuten
94 **Im Kurztest** Software-Tops und -Flops

UND MEHR

ONLINE

96 **Im Netz – und jetzt?** Online-Kurs, Teil 3: Das alles bietet Dir das Internet
98 **Serie: Websites im Test** Eine Expedition zu Blue Byte und „Siedler III"

SPECIAL

Hot! 6 **Das steckt in der Playstation 2** Sony-Demos, Spiele-Infos, Hardware-Facts
112 **Batman – Das lange Halloween** Vergeßt die Jahreszeit – die Sonderhefte sind Kult
117 **Trix per Fax** Schnell und aktuell: Cheats & Lösungen

KINO/TV

100 **Waterboy** Trotteliger Wasserträger wird zum Football-Star
102 **Rugrats – Der Film** Gut gebrüllt, Baby! Comic-Windelträger im Streß
103 **Still Crazy** Rock-Opas trommeln ihre alte Band zusammen
104 **Die wichtigsten Filme und Videos**
106 **NBC GIGA** Info-Spaß: Neuer Mix aus Fernsehen und Internet
108 **Benzin im Blut** Rennpisten-Serie, die zündet!
109 **Der Prinz von Bel Air** Chaos mit Will Smith

RUBRIKEN

16 **News** Infos und die neuesten Trends. Mit Lara-Special
17 **Impressum**
118 **Fun** Witze, Rätsel, Comic
120 **Leserbriefe** Eure Meinung ist gefragt
121 **Vorschau**
122 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

TIPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tips und Lösungen zu Spielen an – zu „Tomb Raider III", „Zelda 64", „Gran Turismo", „Mission: Impossible" und vielen anderen.

Nutzt dafür den Fax-Service »Trix per Fax« – die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief. Wie's geht, steht auf Seite 117.

Oder schreibt Eure Spiele-Fragen auf eine Postkarte. Denkt daran, auch das System zu nennen. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

Am liebsten jagt er Vampire: Reinhardt Schneider aus „Castlevania" (Seite 24)

Kürzlich hat Sony in Tokio erstmals offizielle Details zum Playstation-Nachfolger bekanntgegeben – er könnte die Entertainment-Maschine der Jahrtausendwende werden.

Playst

Sony springt ins Jahr

Elegantes Demo-Video: Rinoa Heartilly (l.) aus „Final Fantasy VIII" tanzte eindrucksvoll auf der Basis der neuen Hardware

Das kann die Playstation 2: Wasserspiegel, fotorealistische Texturen und ein Partikel-Feuerwerk – jeder Funken eine Bildquelle!

INFO

Ken Kutaragi, Erfinder der Playstation

Ken Kutaragi heißt der Ingenieur, der schon die erste Playstation aus der Taufe hob.

Damals war die 32-Bit-Konsole noch als CD-ROM-Laufwerk für das Super Nintendo gedacht. Doch nach wachsenden Meinungsverschiedenheiten zwischen beiden Firmen entschloß sich Sony, seine Spielstation selbst auf den Markt zu bringen.

Mit Erfolg, wie sich gezeigt hat: Laut Sonys eigenen Angaben wurden bislang rund 50 Millionen Playstations in aller Welt verkauft.

Für Kutaragi bedeutete der Erfolg nicht nur persönliche Bestätigung, sondern er machte auch einen gewaltigen Karrieresprung: Seit 1997 ist er Vize-Chef von Sony Computer Entertainment Japan und Boß des Amerika-Ablegers. Trotz dieser Pflichten ließ es sich Kutaragi nicht nehmen und beteiligte sich auch maßgeblich am Konzept der neuen Playstation.

Text: Christian Henning

Die Erwartungen der geladenen Gäste waren hoch. Dennoch konnte der Vater der Playstation, Ken Kutaragi, nach seiner Eröffnungsrede in erstaunte Gesichter blicken. Als er im März Spiele-Entwickler und Journalisten in Tokio willkommen hieß, deutete kaum etwas auf einen Knaller hin – keine pompösen Bühnenshows wie etwa zur ersten Dreamcast-Präsentation, keine bunten Lichtspiele oder gigantischen Logos begleiteten, was Kutaragi vorstellte. Das Treffen wurde schlicht als „Playstation-Meeting 1999" bezeichnet, jedoch versehen mit einer interessanten Unterzeile: „A Glimpse of the Future" – „Ein kleiner Blick in die Zukunft".

Nach ihrem mehr als zweistündigen Ausflug in die Zukunft und zur Playstation 2 zeigten sich die Spiele-Entwickler begeistert. „Endlich," so zum Beispiel „Oddworld"-Vater Lorne Lanning, „kommt eine Konsole, auf der ich meine Visionen von ‚Munch's Oddysee' verwirklichen kann. Ich bin überzeugt, das Ding wird ein Hammer!"

Auch der geistige Vater von „Crash Bandicoot", Jason Rubin, geriet geradezu ins Schwärmen: „Irre, wir durften ja schon eine kleine Grafik-Demo programmieren – und wir freuen uns schon sehr, wenn wir unser Entwicklungs-Kit von Sony bekommen."

Die vorgestellten technischen Daten klingen in der Tat äußerst spannend und vielversprechend (siehe dazu auch Seite 8): Der Hauptprozessor der 128-Bit-Konsole verrichtet seine Arbeit mit 300 MHz und ist damit fünfzehnmal schneller als ein Pentium-II-Prozessor. **Diese Rechenpower erlaubt den Entwicklern die Darstellung von 16 Millionen Polygonen in der Sekunde unter Anwendung aller Spezialeffekte.** Dagegen sieht das Sega Dreamcast mit seinen 3 Millionen recht alt aus.

Doch Sony verspricht noch mehr: Um die Polygone standesgemäß zu verschönern, kann die Playstation 2 fotorealistische Texturen erzeugen. Mit einigen Grafikdemonstrationen wurde das auch gleich unter Beweis gestellt (siehe Bilder). Laut Sony soll trotz des Grafik-Feuerwerks immer noch genug Rechenleistung vorhanden sein, um realistischen 3D-Sound zu generieren.

Obwohl das Gehäuse der neuen Playstation noch nicht gezeigt wurde, war Ken Kutaragi auch hier überraschend auskunftsfreudig: Das ROM-Laufwerk ist DVD-kompatibel und kann alte Playstation-Spiele sowie MPEG-2-Videos abspielen – die alten Spiele gar mit verkürzter Ladezeit, da der interne Speicher gegenüber dem Vorgänger vergrößert wird. Noch nicht entschieden ist, ob die Konsole auch DVD-Filme abspielt. **Ihre Abwärtskompatibilität garantiert Sony gleich beim Start ein riesiges Software-Angebot.**

Unabhängig vom äußeren Look – eines ist erwartbar: Die Konsole wird strotzen vor Anschlüssen verschiedenster Art. Neben wahrscheinlich vier Joypad-Anschlüssen soll man auch Tastatur, Maus und Drucker anstöpseln

ation 2 2000

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Unter allen Fans der Sony-Konsole verlosen wir 1 Playstation-Spiel als Sonderedition mit 1 CD: „Crash Bandicoot 3", 10 „Crash Bandicoot 3"-T-Shirts sowie 2 Playstation-Taschen. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

können. Die Playstation 2 als High-End-PC? Nein. Laut Terry Tokunaka, dem Oberboß von Sony Computer Entertainment, bleibt das Hauptaugenmerk auf dem Spaß mit Videospielen. Die Anschlüsse sollen genau wie der USB dazu dienen, für alles gewappnet zu sein, was an Zusatz-Hardware in den nächsten Jahren interessant werden könnte. Ein Modem etwa, wie es beim Dreamcast eingebaut ist, kann dank PCMCIA-Interface ebenso leicht angeschlossen werden wie ein Videorekorder oder eine digitale Kamera.

Am Ende beantwortete Ken Kutaragi sogar die Frage, die mit am meisten auf den Lippen brannte: Wann kommt's? **Den Japan-Start für die Playstation 2 plant Sony für den kommenden Winter, für Nordamerika und Europa ist der Herbst 2000 anvisiert.**

Obwohl man sich in Sachen Software etwas bedeckter hielt als bei der Hardware, gelten einige Titel schon jetzt als sichere Kandidaten für die künftige Spiele-Welle. Über die neue Konsole bereits unterrichtet waren Polyphony Digital (für „Gran Turismo 3") und Namco („Tekken 4"), aber auch die „Final Fantasy"-Schöpfer bei Square sowie das „Castlevania"-Team Konamis. Zudem plant der „Metal Gear Solid"-Macher Hideo Kojima eine Fortsetzung des Agenten-Hits auf der neuen Playstation. Und ein weiteres „Crash Bandicoot"-Abenteuer von Naughty Dog ist ebenfalls in der Mache.

Eines ist sicher: Macht Sony wahr, was es verspricht, wird die Playstation 2 weit mehr als eine leistungsfähige Spielekonsole. Dank DVD-Technologie und einheitlicher Anschlüsse für verschiedenste Geräte könnte endlich der Durchbruch zum Massenmarkt gelingen. Wer hätte nicht gern einen DVD-Player für etwa 600 DM?

Der Partikel-Grafik sei Dank: In diesem Gesicht kann man jede Furche erkennen...

...aber die Mimik läßt sich auch insgesamt ändern – von Lachen bis Weinen

Diese Restaurant-Prügelei wurde zwar lediglich als Grafik-Demo gezeigt, doch die Vergangenheit lehrt...

...daß die Sony-Mitarbeiter noch nie etwas ganz umsonst programmiert haben...

...vielleicht werden wir diese Szene also im Herbst 2000 wirklich spielen können

Reiko Nagase, das Nummerngirl aus „Ridge Racer Type 4", tauchte auf dem „Playstation-Meeting" in Echtzeit auf

Das steckt in der Playstation 2

Wie immer, wenn neue Hardware vorgestellt wird, flogen auch bei der „Next Playstation"-Show Technikausdrücke und phantasievolle Wortschöpfungen nur so durch den Raum. Hier erfährst Du, was Sony meint, wenn von „Emotion Engine", „Partikel-Grafik" oder „USB" die Rede ist.

Ist schon sicher: „Gran Turismo 3" wird für die Playstation 2 entwickelt

Abwärtskompatibilität

Auf der neuen Konsole werden auch alle alten Playstation-Spiele laufen. Bislang hat das nie geklappt: Wer etwa vor zwei Jahren sein Super Nintendo gegen ein N64 tauschte, konnte Hits wie „Super Mario World" nicht mehr spielen. Der alte Zockertraum soll jetzt wahr werden: dank Spezial-Chip. Dann hat die Playstation 2 von Anfang an Zugriff auf eine Riesen-Spielbibliothek.

DVD

Als CD-ROM-Nachfolger haben DVDs das Zeug zum Datenspeichermedium des nächsten Jahrtausends. Technisch raffinierter als CDs sind DVDs kaum, doch ihr Speicherplatz ist viel größer. So passen auf eine DVD Filme oder PC-Software, die bisher auf vier oder mehr CDs ausgeliefert wurde. Noch nicht entschieden ist, ob die Playstation 2 DVD-Spielfilme ohne weiteres abspielt.

AC 3

Wie das von Sony ebenfalls versprochene DTS ist AC 3 ein digitales Raumklang-Format, das vier oder mehr Boxen mit Surround-Tönen versorgt. Bislang verwenden Heimkino-Fans spezielle Verstärker beziehungsweise Dekoder, um realistische Rundumbeschallung zu genießen. Laut Sony soll die neue Konsole so leistungsfähig sein, daß sie die notwendigen Sound-Berechnungen nebenher erledigt.

USB

Der „Universal Serial Bus" ist ein neuer Standard für den einfachen Anschluß von Peripheriegeräten an Win95-PC und Apple Macintoshs. Via USB werden Tastatur, Drucker usw. angestöpselt und erkannt, ohne daß eine Karte installiert oder der PC neu gestartet werden muß. Für Spielkonsolen ist USB ideal, denn dieser Standard ermöglicht Zugriff auf das Zubehör der PC-Welt.

Emotion Engine

Im N64 rechnet eine „Reality Engine". Sony setzt mit der „Emotion Engine"-CPU dagegen. In einem Fachlexikon brauchst Du nicht nachzuschlagen: Der Begriff (deutsch etwa: „Gefühlsmaschine") ist ein reines, werbewirksames Kunstwort. Mit ihm möchte Sony auf eine neue Dimension des Spielens verweisen: Nicht nur die optische Realität, sondern auch das situationsabhängige Verhalten und Gefühlsleben von Spielfiguren soll von der Engine berechnet werden.

Graphics Synthesizer

Diese Weiterentwicklung des klassischen Playstation-Grafikchips zaubert die eindrucksvollen Grafiken der neuen Konsole auf den Bildschirm. Dank dieses Hardware-Bausteins soll es den Entwicklern gelingen, zirka 16 Millionen Polygone in der Sekunde darstellen zu können, und das unter Anwendung sämtlicher Spezialeffekte wie zum Beispiel mehreren Lichtquellen, Spiegelungen auf unebenen Oberflächen oder Abrundungen. Laut Sony sollen die 3D-Echtzeitgrafiken, die der Graphics Synthesizer erzeugt, sogar den computergenerierten Spezialeffekten aus Spielfilmen standhalten.

MPEG2

Dieser High-End-Standard für die Umwandlung von Ton und Filmen in Daten (und wieder zurück) ist dank der neuen DVD-Abspielgeräte vor allem bei Film- und Heimkino-Fans sehr beliebt.

Die Verwendung eines MPEG2-Dekoders in der nächsten Playstation verheißt: bessere Qualität für Vorspänne und Zwischensequenzen, schönere Texturen (Oberflächenmuster) im Spiel, eine Optik fast in Kinoqualität.

Firewire (IEEE 1394)

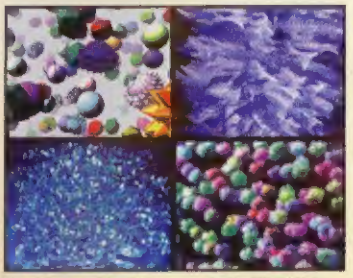
Ebenso wie der Universal Serial Bus ist IEEE 1394 eine digitale Schnittstelle. In Europa und den USA nennt man sie auch „Firewire". Sony selbst benutzt bei seinen Camcordern das Wort „iLink" – achte im Laden auf das Logo.

Firewire verbindet die Playstation 2 mit PC-Zubehör, digitalen Kameras und Druckern. Mit bis zu 400 mbps (MByte pro Sekunde) ist diese Schnittstelle konkurrenzlos schnell!

Die weiteren Vorteile einer „digitalen Schnittstelle"? Ganz klar: besseres Bild, besserer Ton (bei der Übertragung der Daten von einem Gerät zum anderen geht keine Qualität verloren) und mehr Anschlußmöglichkeiten. Leider gibt's bislang noch kein Fernsehgerät mit IEEE-1394-Schnittstelle.

Partikel

Was Polygone sind, ist Spiele-Fans hinlänglich bekannt. Partikel als grafische Grundelemente dagegen sind neu. Besonders feine Strukturen wie Haare oder Staub lassen sich durch Partikel vortrefflich darstellen. Da die realistische Bewegung vieler Millionen Partikel aber höllisch Rechenzeit schluckt, müssen die meisten PC-Spiele bislang noch ohne feine Details auskommen.



Feinste Details: Federn und „Stoff"-Bällchen zeigen die Stärke neuartiger Partikel-Grafik

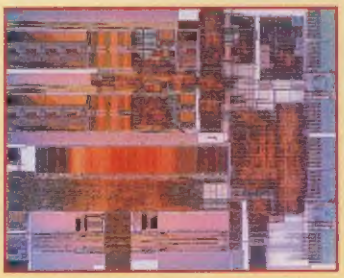
Die Playstation 2 wird das erste Spielgerät sein, dessen Grafik-Hardware auf die Partikel-Darstellung spezialisiert ist.

NURBS

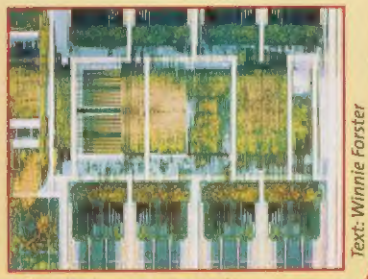
NURBS sind rechenaufwendige Hilfsmittel zur Modellierung und Animation von Rundungen an 3D-Objekten. Damit ist es beispielsweise möglich, einen runden Bauch wackeln zu lassen, indem nur ein Bezugspunkt bewegt wird. Das Tolle daran: Die Animationsphasen werden in Echtzeit berechnet.

Fließkomma

Durch Fließkomma-Berechnung ist es machbar, mit sehr großen respektive sehr kleinen Zahlen möglichst genau zu arbeiten. Die neue Playstation 2 besitzt gleich zwei „Floating Point"-Chips (VU0 und VU1), die auf diese Art von Berechnung spezialisiert sind.



Die sogenannte Emotion Engine wurde zusammen mit Toshiba entwickelt



Störbild? Aber nein, das ist der Graphics Synthesizer der Playstation 2

Text: Winnie Forster

TBWA

...UND DIE STRASSE BEBT.

„... die neue Meßlatte im Rennspielbereich."
(PlayStation Games 1/99)

Über 300 verschiedene Fahrzeuge!

DUAL SHOCK™ kompatibel

Ridge Racer Type 4, das schnellste Rennspiel aller Zeiten. Bahnbrechende grafische Gestaltung, atemberaubend realistisches Fahrgefühl.

PlayStation-Powerline:
01 90/57 85 78 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com/ridge4

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

namco

RIDGE RACER TYPE 4

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

Nicht ganz fair: Der Fußsoldat hat gegen den Reiter keine Chance

Ohne Rohstoffe kein Empire: Hier wird angezeigt, wieviel Bauvorrat Du hast

Im Feld übernachten die Krieger in schnuckeligen Zweimann-Zelten

Aufgesessen und vorwärts! Deine Kavallerie ist im Gänsemarsch unterwegs

Durchblick leicht gemacht: Auf der Mini-Karte ist das ganze Spielfeld zu sehen

Mit so einer gefährlichen Belagerungsmaschine knackst Du jede Burgmauer

Age of Empires II

„AoE" hat sich weltweit über zwei Millionen mal verkauft. Demnächst entführt Dich die Fortsetzung mit Kanonendonner ins Mittelalter.

Interview mit Spieldesigner Bruce Shelley

Das prominenteste Mitglied der Ensemble Studios ist zweifellos Bruce Shelley. Der Vater der „Age of Empires"-Serie arbeitete Anfang der 80er Jahre als Brettspiel-Erfinder. Danach designte er an der Seite von Sid Meier PC-Klassiker wie „Railroad Tycoon" und „Civilization".

Vor vier Jahren wurde er Gründungsmitglied von Ensemble Studios. Geschäftsführer Tony Goodman, Entwicklungsleiter Brian Sullivan und Bruce Shelley kennen sich bereits seit der Schulzeit.

SCREENFUN: *Wie läßt sich der Riesenerfolg von „Age of Empires" erklären?*

Bruce Shelley: Mein Freund und Kollege Sid Meier meinte einmal, daß wir damit genau die goldene Mitte in der Genrekurve getroffen haben. Bei allem Anspruch ist „Age of Empires" für jedermann zugänglich. Und die Gelegenheitsspieler sind ein ganz schön großes Stück vom Gesamtspielerkuchen geworden.

SCREENFUN: *Worauf achtet ihr bei der Spiele-Entwicklung besonders?*

Bruce Shelley: Wir versuchen möglichst früh, einen lauffähigen Prototyp von einem Spiel zu entwickeln. Die alles entscheidende Frage lautet doch ‚Macht es Spaß?'. Nur wenn die frühe Skelettversion jede Nacht begeistert in der Firma gespielt wird, finanzieren wir das Projekt weiter.

SCREENFUN: *Und wie geht es langfristig bei Ensemble Studios weiter?*

Bruce Shelley: Die „Age"-Serie ist ein vierteiliges Epos, bei dem wir uns durch die Zeit bewegen. Wir planen alle zwei Jahre ein neues Echtzeit-Strategiespiel und dazwischen jeweils ein, zwei Erweiterungs-CDs. Jeder Spieldesigner träumt doch von einer Serie, die langfristig Erfolg hat.

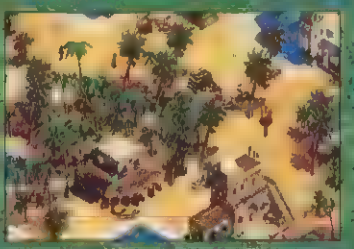
Wir wollen über eine Million Stück von „Age of Empires II" verkaufen. 25 Leute arbeiten daran, das wird eine teure Produktion... außerdem müssen wir noch unsere neuen Büromöbel bezahlen.

Links oben werden leckere Schäflein gehütet. Links unten erkennst Du die veränderte Agrarstruktur: Ackerflächen müssen jetzt nicht ständig neu gebaut werden

Text & Interview: Heinrich Lenhardt, Karen Oetzel

Rittersleuten wird die Stadtmauer schnell mürbe geschossen

Deine Krieger nehmen verschiedene Kampf-Formationen automatisch an



Deine Karawane verläßt die Oase und bricht zum nächsten Marktplatz auf

INFO

„AoE" für Einsteiger

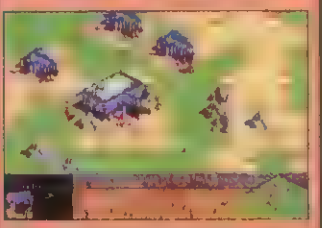
Hinter dem Riesenerfolg von „Age of Empires", kurz „AoE", steckt eine lesse nde Spiel dee, die geschickt Spuren elemente der Klassiker „Civilization II" und „Warcraft II" aufgreift.

Du steuerst einen Volksstamm durch mehrere tausend Jahre Menschheits geschichte. Gebäude werden errichtet, Untertanen produziert und Erfindungen gemacht, die neue Technologien erlauben.

Auf der einen Seite muß man sich dabei um genug Holz, Steine, Nahrung und Gold kümmern, damit die Bauvorhaben weitergehen können. Auf der anderen Seite drohen Überfälle böser Nachbarn ständig, mußt Du Deine Armeen und Flotten in die Schlacht führen.

Da das Spiel in Echtzeit abläuft, herrscht kein Mangel an Streß und Spannung, wer zu lange träumt, ist Geschichte. Das Programm birgt Suchtgefahr. Es bringt den vollen „Noch ein Viertelstündchen"-Zeitraß, bei dem man hochmotiviert ein Bauvorhaben nach dem anderen anzettelt, bis lieblich zwitschernde Vögel vom Morgengrauen künden.

Inzwischen gibt es eine Erweiterungs CD namens „Der Aufstieg Roms". Sie enthält noch mehr Missionen und Völker. Zudem erobert „Age of Empires" in Kürze weitere Systeme. MacSoft arbeitet an einer Umsetzung für den Apple Macintosh, während Psygnosis an der Play station Konvertierung bastelt.



Frohliche Fruhzeit mit dem erfolgreichen Vorganger „Age of Empires"

Kannst Du Dein Weltwunder lange genug vor einem Angriff schützen, um diese Mission zu gewinnen?

„Macht auf das Tor..." – Das Größenverhältnis zwischen den Einheiten und Gebäuden ist realistischer geworden

Ein letztes Mal räuspert sich der Minnesänger, bevor er vor dem Fenster der liebsten Herrin seine Laute anstimmt. Doch just als die zarte Melodei erklingen will, zerbersten Kanonenkugeln unter lautem Getose eine Mauer: Erbarmen, die Franken kommen! **Das finstere Mittelalter wird im sonnigen Dallas wieder lebendig. Hier entwickelt das Programmierteam Ensemble Studios die Strategiespiele von Microsofts „Age of Empires"-Reihe.** Der zweite Teil mit dem Untertitel „The Age of Kings" soll im Herbst in Deutschland erscheinen. Grund genug, schon einmal bei den Programmierern in Texas vorbeizuschauen und ein Probespielchen zu wagen.

Bereits durch sein Szenario wird „Age of Empires II" zu einer völlig neuen Spiele-Erfahrung. Vergangen ist die gute, alte Vorzeit – beim Nachfolger bauen und erobern wir in den Jahren 500 bis 1500 nach Christus.

Im Mittelalter hat sich mächtig was in Sachen Kriegsgerät getan. Die Erfindung des Schießpulvers sorgt für Musketiere und andere Einheiten, die aus sicherer Entfernung mit ihren Donnerbüchsen viel Schaden anrichten können. Mächtige Rammböcke und zerlegbare Katapulte machen es leichter denn je, feindliche Siedlungen zu knacken.

Entwuselnde Soldaten oder dusselige Katapulte, die auf eigene Gebäude ballern, gehören der Vergangenheit an. Deine Untertanen bekommen generell mehr Grips spendiert. Mehrere Einheiten lassen sich wie beim Vorgänger zu Gruppen zusammenfassen. Neu und nett ist die Tatsache, daß diese Rudel in Formationen reisen und kämpfen. Der Computer packt automatisch schwache Einheiten oder Kämpfer mit Fernwaffen nach hinten, wo sie besser geschützt sind.

Profis können selber Hand anlegen und mit verschiedenen Mustern experimentieren. Die geordneten Aufstellungen sollen dafür sorgen, daß die Schlachten nicht so chaotisch ablaufen wie manche Massenkeilerei in Teil eins.

Sanfte Strategen, die lieber auf wirtschaftlichen Aufbau und gute Nachbarschaft setzten, bekamen im Vorgängerspiel schnell eine blutige Nase ab. Auch in „Age of Empires II" haben Kämpfe wieder eine zentrale Bedeutung, aber auch mit Diplomatie und Handel läßt sich diesmal viel gewinnen. Die aufgemöbelte Computerintelligenz wird dafür sorgen, daß Dir Deine Bündnispartner hurtig zur Hilfe eilen, wenn sich Stunk mit einer aggressiven Nation abzeichnet.

Mit der Ballista werden wieder gewaltige Pfeile verschossen

Durch den Kauf oder Verkauf gewaltiger Rohstoffmengen läßt sich zudem das Wirtschaftsgefüge in der gesamten Spielwelt beeinflussen.

Ensemble Studios verspricht für jeden Spielergeschmack das passende Volk. Du willst Dich einigeln, in Ruhe Deine Siedlung ausbauen und möglichst wenig rumkämpfen? Bitteschön, die Byzantiner können mit wenigen Rohstoffen prima Verteidigungsanlagen hochziehen und haben besonders flott heilende Mönche.

Ach so, Du bevorzugst wilde Krieger, die besser im Siedlungen-Plattmachen als im Gänseblumchen-Pflücken sind? Dann versuch Dein Glück mit den Goten, die schnell und billig riesige Heere aus dem Boden stampfen können.

Insgesamt 13 verschiedene Zivilisationen mit speziellen Vor- und Nachteilen werden eingebaut. Pro Volk wird es zudem eine exklusive Supereinheit geben.

Neue Elemente schön und gut – was ein Spiel aber zum Suchtspiel macht, ist letztlich der Dauerspaß. Und genau das ist der Knackpunkt, warum sich der Erscheinungstermin von „Age of Empires II" verschoben hat. Alle Völker und Einheiten müssen völlig zufriedenstellend aufeinander abgestimmt werden, jede Mission soll ebenso fair wie herausfordernd sein. Wenn eine neue Idee in der spielerischen Praxis keinen Spaß bringt, wird sie gnadenlos aus dem Konzept geworfen.

Kleiner Tip zum Abschluß: Wer jetzt schon ein wenig Hintergrundwissen für „AoE II" zusammenkratzen will, der nerve seinen Geschichtslehrer mit Fragen zu Kaiser Barbarossa, Johanna von Orléans, Dschingis Khan und Sultan Saladin. Diese historischen Personlichkeiten werden nämlich im Mittelpunkt der vier „AoE II"-Kampagnen stehen. In diesen Szenarien kannst Du Mission für Mission selbst Geschichte schreiben und hoffentlich alles besser machen.

Die Steinschleuder ist die größte Belagerungsmaschine

E/D

Age of Empires II

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

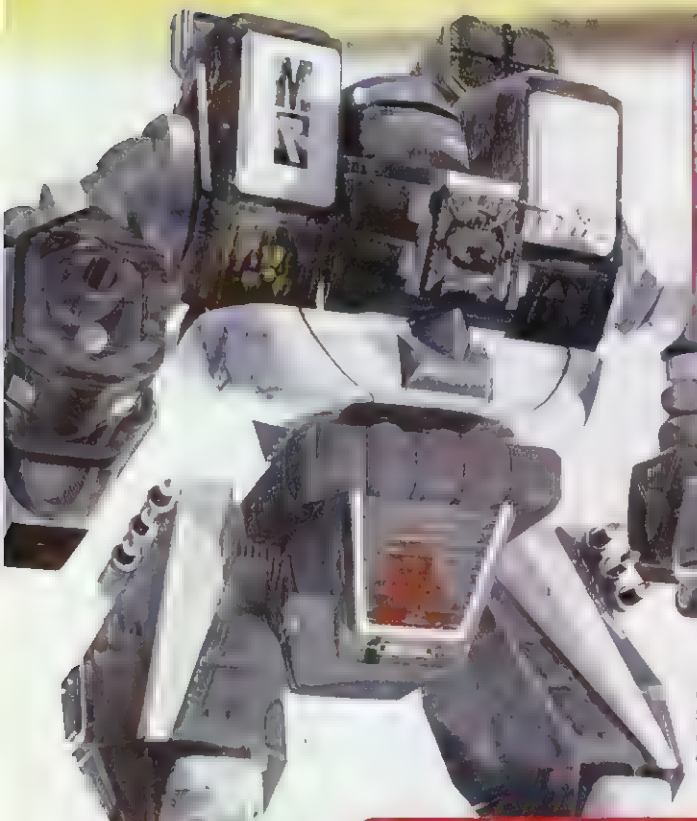
Start: Oktober 99

Microsoft | für 1-8 Spieler

Verspricht bewährte Echtzeit-Eroberung mit Mittelalter-Feeling und massig spielerischen Verbesserungen im Detail

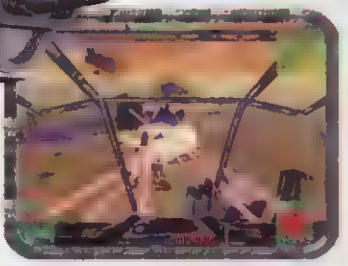
Mech Warrior 3

Die tonnenschweren Rauhbeine aus dem 31. Jahrhundert sind wieder da: Zusammen mit „BattleTech"-Erfinder FASA entwickeln Microprose und Zipper Interactive den dritten „MechWarrior"-Teil.



BattleMechs sind riesige Kampfroboter der Zukunft

Mit dem Battle Mech Mad Cat auf Tuchfühlung: Zusammenstöße kosten Panzerung



Feuerst Du aus allen Rohren gleichzeitig, wird Dein Mech gefährlich warm

Die PPK (Partikel Projektor Kanone) ist nun keine blaue Kugel mehr, sondern ein Blitz

Diese Mech-Typen gibt's

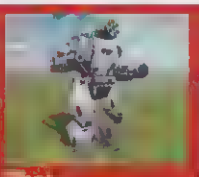
Sphäre). In Klammern: die Clan-Namen und die Masse

(Daikiron Born, 65 Tonnen)

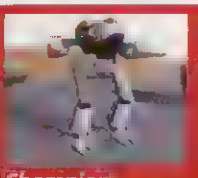
Annihilator (...-Mech, ... Tonnen)

Lynx (...-Mech, 70 Tonnen)

(...-Mech, ...)



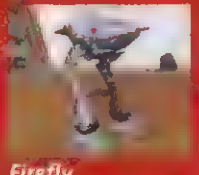
(Summoner, 70 Tonnen)



Champion (IS-Mech, 60 Tonnen)

Daichi (Dire Wolf, 100 Tonnen)

Elemental (Clan-Infanterie)



Firefly (IS-Mech, 30 Tonnen)

Mad Cat (Timber Wolf, 75 Tonnen)

Orion (IS-Mech, 60 Tonnen)

(IS-Mech, 75 Tonnen)

Interview mit M. Mancuso

Michael Mancuso ist bei Microprose für alle „externen" Produkte verantwortlich, das heißt, für alle Spiele, die von unabhängigen Programmierteams im Auftrag von Microprose entwickelt werden. Wir sprachen mit ihm über die Kooperation mit dem „BattleTech"-Lizenzgeber FASA.

? Wie war die Zusammenarbeit mit FASA?

! **Sehr gut. Alles, was wir wissen wollten oder brauchten, bekamen wir prompt. Wir sandten ihnen zum Beispiel die Story zu und erhielten sie mit zahlreichen, sehr guten Verbesserungsvorschlägen zurück. Oder die Musik. Sie stammt komplett von FASA.**

? Gab es keinerlei Beschränkungen? Keine Probleme?

! **Nein. Nicht im geringsten. Solange wir uns an die Regeln von „BattleTech" hielten, konnten wir alles tun, was uns in den Sinn kam. Aber es mußte ins „BattleTech"-Universum passen. Einmal dachten wir zum Beispiel: „Wäre doch cool, wenn wir Schutzschilde im Spiel hätten, oder?" Und es sah auch verdammt gut aus. Aber da es bei „BattleTech" keinerlei Energieschilde gibt, mußten wir sie wieder herausnehmen. Die Philosophie von FASA lautete: „Solange Du nichts Großartiges am Universum änderst oder hinzufügst: wenn es Spaß macht, dann mach' es. Die Hauptsache ist der Fun-Faktor."**

Vom Papier auf den Screen: eine mobile Feldbasis (MFB) als Scribble (Vorzeichnung)...

...als bereits fertiggestelltes 3D-Objekt auf dem Bildschirm eines Grafikers...

...und fertig eingebaut im Spiel. An diesen MFBs gibt's Munition und neue Panzerung

Der wohl beliebteste BattleMech Mad Cat heißt in der deutschen Sphäre Waldwolf

Mechs sind nicht nur groß und gefährlich, sondern auch sehr beliebt. Die Kampfroboter aus dem „BattleTech"-Universum – von der Brett- und Rollenspielfirma FASA vor mehr als zehn Jahren erschaffen – begeistern sowohl die Leser der gleichnamigen Taschenbuchreihe aus dem Heyne-Verlag als auch Computerspieler.

Nach den „MechWarrior 2"-Spielen von Activision kommt in diesem Frühjahr „MechWarrior 3" – entwickelt von Zipper Interactive in enger Zusammenarbeit mit FASA.

Die Hintergrundgeschichte versetzt Dich in die Rolle eines Mech-Kriegers aus der Inneren Sphäre. Er wird auf einem Planeten im Sektor des feindlichen Nebelparder-Clans abgesetzt, verliert sein Landungsschiff samt Truppen und sucht nun verzweifelt nach einem Weg, wieder nach Hause zu kommen.

Zeitlich ist die Handlung in die der Buchserie „Twilight of the Clans" einzuordnen. Die Häuser der Inneren Sphäre gehen gemeinsam gegen die Clans vor und erobern Huntress, die Hauptwelt der Nebelparder. **Im Spiel absolvierst Du insgesamt 20 Missionen, aufgeteilt in vier Operationen. Fans von „MechWarrior 2" werden sich sofort heimisch fühlen, da der dritte Teil spielerisch auf den Activision-Produkten aufbaut.** Sehr viele Neuerungen unterscheiden „MW 3" dennoch gravierend vom Vorgänger. So hast Du jetzt zum Beispiel die Möglichkeit, zur Seite aus Deinem Cockpit zu schauen und mit dem bewaffneten Arm dieser Mech-Seite Ziele neben Dir zu beharken. Das erhöht den Einzugsradius beträchtlich!

„In ‚MechWarrior 2' hat jeder seine Waffen in den Torso gesteckt, weil sie da am sichersten waren", erklärt Michael Mancuso, der Producer von „MechWarrior 3" (siehe Interview). „Jetzt kann man die Arme wirklich nutzen und die Sache bekommt taktischen Tiefgang. Nun willst Du die Laser an den verwundbaren, aber endlich im Kampf nützlichen Armen montieren."

Des weiteren gibt es jetzt MFBs, mobile Feldbasen, die Dich in den Gefechten mit Munition versorgen oder auch ansatzweise reparieren können.

Optisch hat sich ebenfalls sehr viel getan. Neben der schnellen Grafik-Engine überzeugten bereits in der Vorab-Version viele Details. So werfen Mechs realistische Schatten, Raketenexplosionen hinterlassen kleine Krater, und Häuser gehen zu Bruch, wenn ein Mech aufs Dach stampft.

„BattleTech"-Freunde dürfen schon mal Maus und Joystick gefechtsklar machen: Im Mai soll's bereits losgehen.

E/D

MechWarrior 3

Mech-Simulation für Fortgeschrittene

Start: Mai '99

Microprose/Zipper Int. | für 1-8 Spieler

Explosiver Frühling: Schon jetzt sehr beeindruckende Mech-Keile mit unerwartet guten Ideen!

Text und Interview: Knut Gollert

SILENT HILL

Nach einem Autounfall landest Du in der unheimlichen Kleinstadt Silent Hill. – Doch wo sind nur die ganzen Einwohner geblieben?

Die Polizistin: „Ich hol' schnell Hilfe..." dann ward sie nie wieder gesehen...

Alle Hunde voll zu tun: Wo kommen bloß diese vielen Zombies her?

Abgehakt! Auf der Stadtkarte helfen Vermerke bei der Orientierung

Nicht nur Höllenhunde und Vögel greifen an, sondern auch Menschen

Da suchst wieder nach Waffen, Werkzeugen und Artefakten

Leichenschmaus: In den dunklen Gassen macht Dein Held gräßliche Entdeckungen

Eine nächtliche Urlaubsfahrt, friedlich döst die siebenjährige Cherry auf dem Beifahrersitz. Was dann passiert, kann Papi später nicht mehr genau sagen: Eine Gestalt im Scheinwerferlicht, der Vater reißt das Steuer herum, der Wagen überschlagt sich. Als der Unglücksfahrer wieder zu sich kommt, befindet er sich in einem seltsamen Ort namens Silent Hill, von seiner kleinen Tochter fehlt jede Spur. Von Menschen ist das Städtchen anscheinend längst verlassen, die Untoten beherrschen Straßen und Gebaude. Auch die letzte noch zurückgebliebene Bewohnerin, eine blonde Highway-Polizistin, macht sich nach kurzer Vorstellung eilends aus dem Staub. Zurück bleiben ihr Versprechen, bald mit Verstärkung wiederzukommen (schön wär's) sowie eine geladene Automatikpistole.

„Silent Hill" ist ein düsterer Horror-Thriller im Stil von „Resident Evil". Doch im Gegensatz zu den vorgerenderten Häusern des beliebten Zombie-Spektakels von Capcom wird das Städtchen Silent Hill in Echtzeit auf dem Bildschirm des Spielers aufgebaut. Das verspricht zwar mehr Bewegungsfreiraum, hat aber auch einen grafischen Haken: So detailliert wie die „Resident Evil"-Locations wirkt die Konami-Geisterstadt nicht **Andererseits ist die Silent-Hill-Gemeinde mit ihren Gassen, Hinterhöfen und öffentlichen Gebäuden wesentlich größer als die Welt von „Resident Evil".**

Ganz bewußt setzt Konami mit einer frei begehbaren 360°-Kulisse andere Akzente: Nebel und Dunkelheit werden wie im Film zur Erzeugung einer bedrohlichen Stimmung eingesetzt. Wenn Dein Held etwa mit Fackel und Taschenlampe nach Cherry sucht, wird Hochspannung angestrebt: Du sollst immer nur einen kleinen Ausschnitt der Umgebung sehen. Hinter jeder Ecke könnte ein Monster lauern, das die Dunkelheit für einen Überraschungsangriff nützt.

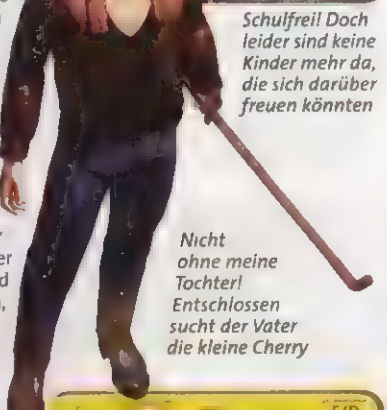
Zum Glück stattet Konami Deinen Helden mit einem guten Gehör aus: Erklingt da nicht ein feines Tapsen wie von nackten Füßen auf morschem Holz? Dieser und andere klassische Gruseleffekte geleiten durch „Silent Hill": Die Turmuhr schlägt dumpf, Türen knarzen, Untote achzen – das verspricht Gänsehaut wie im Kino.

Doch „Silent Hill" soll nicht nur ein 3D-Adventure für Spürnasen mit guten Nerven sein, sondern auch ein wildes Action-Spektakel. Mit der Feuerwaffe gilt es, auftauchende Monster blitzschnell aufs Korn zu nehmen. Leider ist Munition rar, deshalb kann Dein Held auch zu Messer und Stahlrohr greifen, um sich seiner Haut zu wehren.

Blutige Kämpfe gegen Höllenhunde und Zombie-Vögel sollen einen Teil des Spiels ausmachen, doch auch etliche knackige Rätsel steuert Konami bei: Nur wenn die teilweise recht kniffligen Denkaufgaben gelöst werden, faßt sich das Geheimnis der Geisterstadt Schritt fur Schritt enthullen.

Sobald die Eindeutschung fertig ist, will Konami „Silent Hill" auch bei uns veröffentlichen. Amerikanische und japanische Fans durfen bereits durch das zombieverseuchte Städtchen stromern.

Schulfrei! Doch leider sind keine Kinder mehr da, die sich darüber freuen könnten



Nicht ohne meine Tochter! Entschlossen sucht der Vater die kleine Cherry

INFO

Der Grusel im Adventure

Mit „Resident Evil" brachte der japanische Hersteller Capcom 1996 Drive ins Adventure Genre. Die Mischung aus 3D-Spiel und horrormäßigem Kinofilm schockte Playstation Besitzer und die Jugendschutzer der Bundesprufstelle BPjS, die den zweiten Teil indizierten.

So umstritten der Inhalt (Allein gegen die Armee der Finsternis), so erfolgreich das Spielkonzept. Unter dem schragen Blick einer wechselnden Kamera liefen viele Nachahmer des Amerikanischen Squares amerikanisch-japanisches PSI-Abenteuer „Parasite Eve". Es setzt noch starker auf aufwendige Zwischenfilme und skurrile Nebendarsteller und gibt eine Prise Rollenspiel zu (Deutschland Termin noch unklar).

E/D

Silent Hill

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Start: Juni '99

Konami , für 1 Spieler

Knirschende Türen und schlurfende Zombies: Konami bringt klassischen Grusel à la „Resident Evil" ins Haus

Text: Winnie Forster

Auf einfachen Tastenbefehl hin schwingt der Prinz sein Schwert

Du startest Dein Abenteuer im modrigen Verlies des bösen, bösen Großwesirs

Prince of Persia 3D

Zehn Jährchen hat der Prinz schon auf dem Buckel und hüpft immer noch durch die Wüste wie ein Kamel im Frühling. Was im Jahre 1989 als grafisch unscheinbares, aber gehaltvolles 2D-Hüpfspiel begann, schwingt sich jetzt in neue Höhen auf. In „Prince of Persia 3D" steuerst Du einen arabischen Königssohn durch das dreidimensionale Morgenland. Der Jüngling ist auf der Suche nach seiner Angebeteten, geraubt vom bösen Großwesir. Unzählige fiese Fallen und noch fiesere Gegner verstellen ihm dabei den Weg zum zukünftigen Eheweib.

Wie der sprungstarken Lara Croft in „Tomb Raider" siehst Du dem Jungscheich über die Schulter. Sprechen die Waffen, schwenkt die Kamera zur Seite. Dann kannst Du beide Kämpfer im Auge behalten. Schwerpunkt der Handlung ist aber nicht das Metzeln, sondern die geschickte Bewältigung eines trickreichen Hindernis-Parcours.

Der Weg zu seiner Liebsten führt den Prinzen durch sieben exotische Schauplätze, die in 15 umfangreiche Levels aufgeteilt werden. Anfangs nur mit einem Schwert bewaffnet, findet Dein Held später einen praktischen Kampfstock, Doppelschwerter und einen Langbogen. Mit letzterem kann er nicht nur seine Feinde bekämpfen, sondern auch Schalter aktivieren.

D

Prince of Persia 3D

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

Start: Herbst '99

The Learning Company | für 1 Spieler

Da lacht der Scheich: Ein vielversprechendes Action-Adventure-Märchen aus 1001 Nacht verspricht Kurzweil

Text: Volker Weitz

Die neue Grafik ist hochauflösender und um einiges detaillierter

Insektenproblem: In diesem Anwesen will leider keiner mehr wohnen

Streetwars

Kriminelle Energien ausleben durftest Du schon im witzigen, aber unübersichtlichen „Constructor". Im Nachfolger „Streetwars" geht's – wie der Name „Straßenkriege" schon anklingen läßt – noch ein wenig unfreundlicher zur Sache. **Wieder baust Du mit anderen Mogulen um die Wette, kämpfst um jeden Mieter und die besten Wohnlagen. In „Streetwars" hast Du im Vergleich zum Vorgänger allerdings wesentlich mehr Möglichkeiten, den Gegnern auf die Finger zu klopfen.** So kann man Gangster, Psychopathen, Sprengstoffliebhaber und sogar Damen aus dem Rotlichtmilieu in die Straßenzüge des Konkurrenten schicken. Dessen Mieter lassen sich aber auch mit gruseligen Geistern verschrecken.

Fünf verschiedene Städte wollen in jeweils zehn Missionen von Dir mit Wohnhäusern, Fabriken und Spezialgebäuden zugepflastert werden, darunter die Metropolen Detroit, Chicago und New York. Als Vorbereitung dienen zehn Trainingsmissionen, die Spieler in allen Belangen auf das harte Baulowenleben vorbereiten sollen. Dank der höher aufgelösten – und damit übersichtlicheren – Optik sowie einer vereinfachten Steuerung soll „Streetwars" wesentlich unkomplizierter und intuitiver spielbar sein als das knifflige „Constructor". Ob das stimmt, erfährst Du in einer der nächsten SCREENFUNs.

E/D

Streetwars

Strategiespiele für Fortgeschrittene

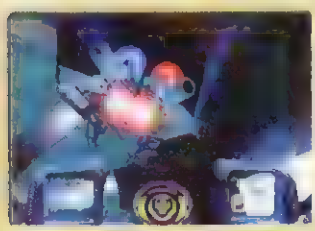
Start: Mai '99

Infogrames | für 1-4 Spieler

Amüsanter „Constructor"-Nachfolger, der einfacher zu steuern und wesentlich übersichtlicher sein soll

Text: Knut Gollert

Das Aushängeschild: effektvolle Optik und ein sehr großes Waffenarsenal



Deine Gegner in „Descent 3" sind ausschließlich metallene Robo-Bots

Descent 3

Eines der packendsten 3D-Actionspiele kehrt zurück: An Bord eines flinken Gleiters schießt Du Dich schon bald durch „Descent 3". **Die beiden Vorläufer, in denen Du erstmals durch ein wahrhaft dreidimensionales Tunnelsystem fliegen durftest, waren überaus erfolgreich. Der dritte Teil geht jetzt auch an die Oberfläche.** Du probierst Dein Geschick nämlich auch in diversen Missionen unter freiem Himmel aus. Doch gibt es natürlich nach wie vor die geliebten Tunnelsysteme voller Versteckmöglichkeiten. Sie sorgen immer noch für wohlige Platzangst, manchmal auch für gepflegte Ver(w)irrung in den drei Dimensionen.

Um allzu viel Orientierungslosigkeit vorzubeugen, spendieren die Entwickler Outrage (ehemals Parallax Software) dem dritten „Descent" wieder eine 3D-Karte und – ganz neu – einen sogenannten „Guide Bot". Dieser kleine Begleiter zeigt Dir in Notfällen den Weg und kann – mit der richtigen Ausrüstung – an Deiner Seite kämpfen oder Schäden beheben.

Um sich gegen die zahlreichen Angreifer zur Wehr zu setzen, hast Du ein stattliches Arsenal von 20 unterschiedliche Waffen. Mit dabei: alle Arten von Lasern, Plasma-, Fusions- und Schnellfeuergeschützen. Ausprobieren kannst Du sie ab Mitte Mai. Dann soll „Descent 3" in Deutschland erscheinen.

E/D

Descent 3

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

Start: Mai '99

Interplay | für 1-16 Spieler

Das dritte „Descent" bricht nicht mit der Tradition und will mit edler Optik und spielerischer Vielfalt überzeugen

Text: Knut Gollert

F L A S H

Die Messe der Spielemacher

Wie jedes Frühjahr trafen sich die Spieleentwickler dieser Welt im kalifornischen Santa Clara zur GDC (Game Developers Conference). Drei Tage lang wurde konferiert, diskutiert, präsentiert. Die Highlights:

► „Get big or go home" lautet das Motto von Sega-Boß Bernhard Stolar. Die Veranstaltung, die Spielemacher vom Dreamcast überzeugen sollte, konnte aber nicht zünden: statt Live-Demos gab's Spielszenen auf Video, schnell geschnitten und mit rasanter Musik untermalt. Statt Fakten lernen Marketing-Sprüche und Seitenhiebe gegen Sonys Theaterdonner – insgesamt also kaum Stoff zum Träumen.

Zu den wenigen handfesten [illegible] hörte, daß „Castlevania" sowie zwei Sportspiele für das Dreamcast entwickelt werden. In den USA soll die neue Konsole mit einem [illegible] kommen.

► Mehrfach [illegible] der Vizepräsident von Sony Computer Entertainment. Er hat erstmals außerhalb Japans die Playstation-2-Demos vorgeführt, nicht aus der Videokonserve.

Erneute Aussage: Es sei noch nicht entschieden, ob auf der Playstation 2 auch Software zum Abspielen von DVDs integriert werde. Auch sei noch nicht definiert, welche Anschlüsse die Konsole haben werde oder wie die Internet-Funktionalität aussehe.

Interessante Ansage: Sony möchte mit dem Gerät die Aufmerksamkeit aller Spieleentwickler erregen, auch von denen, die bisher „nur" für PC entwickelt haben.

► Ebenfalls [illegible] empfangen wurde Kult-Entwickler Shigeru Miyamoto von Nintendo. Er wolle sich in Zukunft mehr mit den Menschen befassen, die bislang noch nicht in den Bann von Videospielen geraten sind. Miyamotos Ansprache [illegible] auch im Internet nachlesen: www.nintendo.com/corporate/kantaku/gdconf99speech.html

► Apple hatte einen großen Stand auf der GDC und zeigte sich sehr bemüht, mit der Spielewelt anzuknüpfen. Auf den Geräten, die standardmäßig mit der Grafikkarte Rage128 von ATI ausgestattet werden, lief ein spektakulärer 3D-Shooter. Zumindest in den USA werden generell zunehmend Spiele parallel für PC und Apple entwickelt werden.

► [illegible] hat den TNT2-Chip [illegible] dem Referenzboard von Diamond, „Viper V770" mit 32 MByte Grafikspeicher, 175 MHz Taktrate und AGP4x Support.

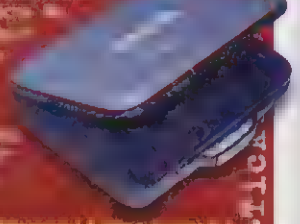
Nach dem, was auf der GDC zu sehen war, dürfte 3Dfx seine Vorherrschaft [illegible] gezeigte Leistung war atemberaubend.

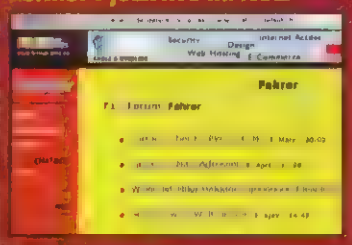
kurz und knapp

► **„GTA 2" und „MDK 2"**
Wieder wurden Nachfolger bekannter Spiele angekündigt. So entwickelt DMA „Grand Theft Auto 2" für Playstation und PC, während Interplay an „MDK 2" für PC und Dreamcast werkelt.

► **Infogrames kauft Gremlin**
Nach Verlusten in Höhe von etwa 3 Millionen Mark im letzten Halbjahr steht Gremlin zum Verkauf. Infogrames hat angebissen. Geben jetzt noch die Aktionäre ihr ok., verleibt sich der französische Computerspiel-Riese nach Ocean auch Gremlin ein

TICKER





Neues aus dem Hause Croft: Die durchschlagskräftige Lady macht wieder von sich reden – auf der Computermesse CeBIT, in Comics und TV-Spots.

Lara läßt

Signierstunde mit Nell

Auf der Computermesse CeBIT trat Lara alias Nell McAndrew leibhaftig für ihre Fans in Action.

Autogramme von Lara: Beim Ansturm der Fans kommt Nell keine Sekunde zum Atemholen

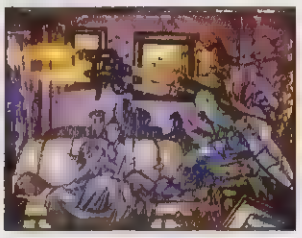
Pose für die Kamera: Nell setzt die Bildschirmheldin überzeugend ins echte Leben um

Frauenpower mit Lara & Sara

„Tomb Raider – Witchblade", Modern Graphics/ Gamix, zirka 34 Seiten, 7,95 DM Erhältlich auch als Vorzugsausgabe mit 3D-Cover zum Preis von 19,90 DM

Für alle, die die „Tomb Raider"-Heldin ins Bücherregal stellen möchten, gibt es zwei Versionen des Comics „Tomb Raider – Witchblade". Als sei Laras Schlagkraft allein nicht genug, hilft ihr in diesem Abenteuer die übernatürliche Polizistin Witchblade.

Archäologin und Weltstar: Lara führt ein starkes Leben!



Wenn Lara in Rage gerät, sitzen Zuschauer ungern in der ersten Reihe

Nicht zu stoppen! Lara legt los. Auf diesem Rachefeldzug fallen Späne

„Witchblade" Sara Pezzini mischt als Freundin und Kampfgefährtin mit

Fernbedienung am Handgelenk

James, diese Uhr hat eine Infrarot-Fernbedienung!

Da läuft ein echter Hammer im TV, und Du willst ihn unbedingt aufnehmen. Nur: Wo ist die Fernbedienung für den Videorekorder?

Mit der wilden Sucherei kann jetzt Schluß sein: Die Casio-Uhr „CMD-40" hat eine integrierte Fernbedienung mit 17 vorprogrammierten Codes für TV-Geräte und 19 für Videorekorder – mit allen gangigen Funktionen wie etwa Ein/Aus, Programmwahl und Lautstärkeregelung. Zudem kann man auf 16 frei programmierbare Bereiche für Geräte mit Infrarot-Bedienung zugreifen und vor Filmbeginn noch die HiFi-Anlage runterfahren. Preis der Wunderuhr: rund 150 Mark, mit Edelstahlarmband 180 Mark. Infos: ***www.casio.com***

t nicht locker!

Lara im TV: Rendezvous am Strand

Nach ihrer Spritztour auf einen Gletscher (siehe SCREENFUN 4/99) greift sich Lara ein motorisiertes Strandvehikel...

Brötchen holen: Auf ihrem gelbem Jetski-Flitzer rast Lara von der Croft-Familieninsel ans Festland

Der örtliche Fanclub („Heiße Öfen e.V.") hat den Landgang schon erwartet – den in einer Gasse...

geparkten Seat aber glatt übersehen. Innerhalb weniger Minuten ist Lara über alle Berge, fehlt nur noch..

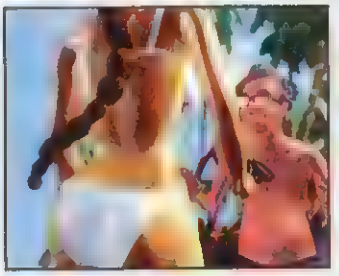
. eine nette Begleitung. Anhalter im Angebot! Alle sechs wird Lara wohl nicht mal in einen Seat bekommen – oder doch?

Wer nackte Haut mag, der verbringt den Tag...

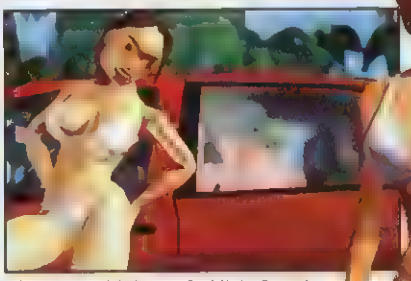
. am Strand. Ältere Fans sind selten bei Lara

..denn die Senioren kochen bei ihrem Anblick oft über. Da kennt ..

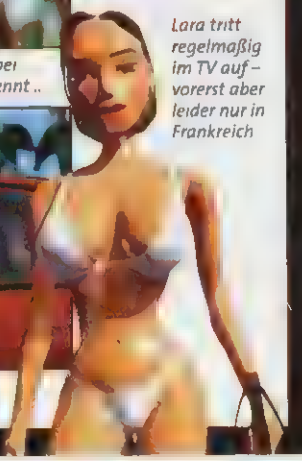
Kreativ-Studio ExMachina hat zwei neue TV-Spots für Seat fabriziert. Beide Male hat die Schöne Trouble im Urlaub



.Lara nur ein Mittel. Der ungebetene Naturbeobachter wird sanft in



...den Seat gedrückt – auf erhitzte Gemüter wirkt die Klimaanlage die reinsten Wunder!



Lara tritt regelmäßig im TV auf – vorerst aber leider nur in Frankreich

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN,
Charles-de-Gaulle-Str 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786 7460, E-Mail: screenfun@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlußredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Michael Stapf *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zioler

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Michael Anton, Joachim Enderlin, Rainer Fellmann, Winnie Forster, Frank Glaser, Arndt Henning, Heinrich Lenhardt, Andreas von Lepel, Bora Manav, Michael Martin, Christine Mortag, Karen Oetzel, Walter Schild, Frank Schmiedel, Dieter Winkler, André Zurawski

Herstellung: Kurt Muller, Manfred Wimmer

Titel: Eidos Interactive Deutschland

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG Burchardstraße 11, 20079 Hamburg Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24 Marketing Management: Heino Wilkens Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz Verantwortlich für die Struktur: Cornelia Scheel

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 560, Frankreich: FF 19,00, Spanien: Ptas 450,00, Kanarische Inseln Ptas 470, 00. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen

Copyright 1999 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften Verlag, München
Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg, Telefon 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax. 040 / 30 19 81 82

Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs und Verlagsges.m.b.H. & Co.KG, Postfach 1041, A-1041 Wien, Tel. 01 / 5 01 47 21

Text: Christiane Strobel, Angelika Buscha, Ulrike Goreßen, Winnie Forster · Fotos: SEAT/Agentur: Bates, Michael Kayser (2)

SCREENFUN AKTION!

Haltet Euch gut fest! 3333 Leser und Leserinnen können ein Spiele-Pack „Best of Sierra" gewinnen. Wie Ihr bei dieser Aktion mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TV-Eingang für die Konsole

Wer einen älteren Fernseher ohne SCART-Buchse für seine Konsolenspiele nutzt, der kennt das Problem: Will man nach einer Spiele-Session fernsehen, muß man erst umständlich die Konsole aus- und die Antenne einstöpseln.

Jetzt gibt's dafür Abhilfe von Blaze: Die „RF Unit" wird einfach zwischen Playstation-Konsole und Fernseher geschaltet. Dann wechselt sie je nach Bedarf automatisch zwischen Videospiel und TV-Gerät. Die „RF Unit" kostet 30 Mark. Sie ist – wahlweise für Playstation und Nintendo 64 – in Kaufhäusern und Elektronik-Fachgeschäften erhältlich. Infos: ***www.blaze.de***

Klein, aber oho: Die „RF Unit" wechselt automatisch zwischen TV und Konsole

NIKE ALPHA PROJECT

MERCURIAL 2
Bang

CHARTS

Eure TOP 10

1	(1)	**Tomb Raider III** CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS Mein Stammplatz! Die unumstrittene Cyber Queen verteidigt ihren Thron	
2	(2)	**Tomb Raider II** CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS Volle Ruckendeckung! Auch Laras zweites Adventure behalt seine Position bei	
3	(3)	**Tekken 3** NAMCO/SONY – PS Ring frei für die nächste Runde! Unzahlige Moves lassen null Langeweile aufkommen	
4	(6)	**Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO – N64 Links Siegeszug geht weiter: Die ganze Welt befindet sich im „Zelda"-Fieber!	
5	(7)	**FIFA 99** EA SPORTS – PC, PS Fußballsimulation von Profis für Profis EA setzt die Meßlatte weiter nach oben	
6	(4)	**Gran Turismo** SONY – PS Einsam dreht sie ihre Runden, Sonys Rennspiel Referenz fur Tuning Fans	
7	(5)	**Anno 1602** SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC Auf zu neuen Ufern! Mit Deutschlands meistverkauftem PC-Spiel des Jahres '98	
8	(11)	**Turok 2: Seeds of Evil** ACCLAIM – PC, N64 Auf die Dinos, fertig, los! 3D-Action pur mit erstklassig animierten Charakteren	
9	(8)	**Command & Conquer 2** WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS Der Echtzeit-Strategiespiel-Klassiker hält auch weiterhin tapfer die Stellung	
10	(18)	**Die Siedler III** BLUE BYTE – PC Mit einem Riesensatz katapultieren sich die kleinen Siedler unter die ersten zehn!	

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Final Fantasy VIII (PS)
2. Age of Empires 2 (PC)
3. Rayman 2 (N64)
4. Gran Turismo 2 (PS)
5. Silent Hill (PS)

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action Adventure – ca. 80 DM
2. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action Adventure – ca. 70 DM
3. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 75 DM
4. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 85 DM
5. **Die Siedler III** – BLUE BYTE – Strategiespiel – ca. 75 DM

PLAYSTATION

1. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 100 DM
2. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action Adventure – ca. 95 DM
3. **Gran Turismo** – SONY – Rennspiel – ca. 95 DM
4. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action Adventure – ca. 85 DM
5. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 85 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Adventure – ca. 115 DM
2. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 95 DM
3. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 90 DM
4. **Mission: Impossible** – INFOGRAMES – Actionspiel – ca. 100 DM
5. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM

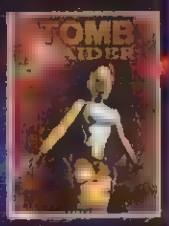
P 20

11 (10) FIFA 98: Die WM-Qualifikation
EA SPORTS – PC PS N64
Vom Titelfavorit zum Abstiegskandidat? „FIFA 98" verliert weiter an Boden

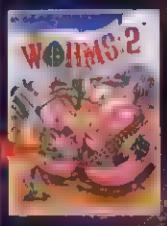
12 (15) Banjo – Kazooie
RARE/NINTENDO – N64
Ein bärenstarkes Duo auf Hexenjagd! Rasantes Jump&Run mit gestylter Grafik

13 (9) Need for Speed III
ELECTRONIC ARTS – PC PS
Wer bremst, verliert – doch der Nachfolger steht bereits an der Startlinie

14 (12) Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PC PS
Tolle Grafik, starke Helden – diese Rollenspiel-Saga zieht jeden in ihren Bann



15 (16) Tomb Raider
CORE DESIGN/EIDOS – PC PS SAT
Eine Frau steht ihren Mann: Seit über 17 Monaten bereichert Lara Eure Top 20!



16 (17) Worms 2
TEAM 17/MICROPROSE – PC
Mit Schafen und Heiligen Handgranaten führt Ihr Eure Wurm-Armee in die Schlacht

17 (14) Resident Evil
CAPCOM/VIRGIN – PC PS
Totgeglaubte leben länger! Nerven aufreibende Zombiejagd im Herrenhaus

18 (13) Commandos
EIDOS – PC
Sind sie zu stark, bist Du zu schwach – Echtzeit-Strategie für wahre Profis

19 NEU! Metal Gear Solid
KONAMI – PS
Der perfekte Agenten-Thrill mit detailreicher Grafik und toller Atmosphare

20 NEU! Mission: Impossible
INFOGRAMES – N64
Topagent Ethan Hunt meldet sich zurück. Wie lang hält er sich diesmal in den Top 20?

GAME BOY

1. **Zelda IV: Link's Awakening DX** – NINTENDO – Adventure – ca. 55 DM
2. **Warioland II** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 70 DM
3. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 55 DM
4. **Warioland** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 55 DM
5. **Mystic Quest** – NINTENDO – Rollenspiel – ca. 55 DM

SATURN

1. **Winter Heat** – SEGA – Sportspiel – ca. 100 DM
2. **Sonic R** – SEGA – Jump&Run – ca. 100 DM
3. **Pandemonium** – CRYSTAL DYNAMICS – Jump&Run – ca. 100 DM
4. **Touring Car Champ.** – SEGA – Rennspiel – ca. 120 DM
5. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM

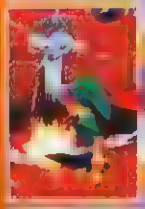
Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDEST DU AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?
David Dienstbier

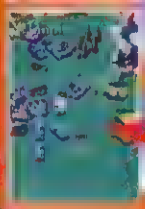
Seines Zeichens Spieledesigner bei Iguana, war David Dienstbier für die beiden „Turok"-Teile verantwortlich. Neben Computer- und Videospielen zählt auch Bodybuilding zu seinen Leidenschaften.

AKTION!
Wir verlosen 1 original „Turok 2"-Seesack mit T-Shirt, Cap und Anti Muckenmittel! Mehr auf Seite 122

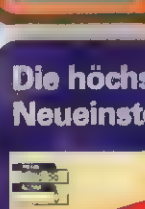
1 Gran Turismo (PS)
Das beste Rennspiel, das ich jemals gespielt habe – einfach atemberaubend!



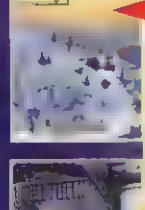
2 Final Fantasy VII (PS)
Der bislang genialste Teil einer einzigartigen Adventure-Rollenspiel-Serie



3 Zelda: Ocarina of Time (N64)
Dieses Spiel hat alles, was sich ein Langzeit-Fan der „Zelda"-Saga nur wünschen kann



4 Super Mario 64 (N64)
Ich kümmere mich nicht darum, was andere Leute sagen – Mario ist einfach brillant!



5 Command & Conquer (PC)
Kurz nach dem „Turok"-Release kaufte ich dieses Spiel und es ließ mich nicht mehr los

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

1 Cool Boarders 3
SONY – PS
Der dritte und bislang beste Teil dieser Snowboard-Simulation startet auch bei Euch voll durch

2 Breath of Fire 3
CAPCOM – PS
Endlich ist er auch bei uns verfügbar – der dritte Teil des komplexen Rollenspiel-Epos von Capcom

3 Dark Project: Der Meisterdieb
EIDOS/LOOKING GLASS – PC
Nichts für Taschendiebe! Das neueste Werk der „System Shock"-Macher stiehlt sich nach oben

4 A Bug's Life
DISNEY INTERACTIVE – PC PS
Die Käfer sind los! Nun treiben die witzigen Zeitgenossen auch auf Eurem Bildschirm ihr Unwesen

5 V-Rally Edition '99
INFOGRAMES – N64
Nach der erfolgreichen Playstation-Version findet nun auch die N64-Neuauflage ihre Anhänger

AKTION!
Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben) Mehr auf Seite 122.

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
SAT: Sega Saturn

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig ranklönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte konnen zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Shadows of the Empire".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok 2", „Unreal" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hit-Serien wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „Anno 1602" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert sind „Mario Kart 64", „Formel 1 '98" „F-Zero X", „WipEout 64" und die Serie „Need for Speed".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „Fallout" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Gute Vertreter sind „Banjo – Kazooie" sowie die Hit-Serien „Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: „Command & Conquer", „Age of Empires", „Commandos".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

Was ist weiß und knallt voll rein?

Alle fragen sich, warum Du immer so fit bist. Die Typen beneiden Dich, die Mädels laufen Dir in Scharen hinterher. Sie finden es geil, daß Du immer Dein Ding machst. Du weißt ganz genau, was am besten kommt. Bist immer gut drauf – denn Du trinkst Milch!

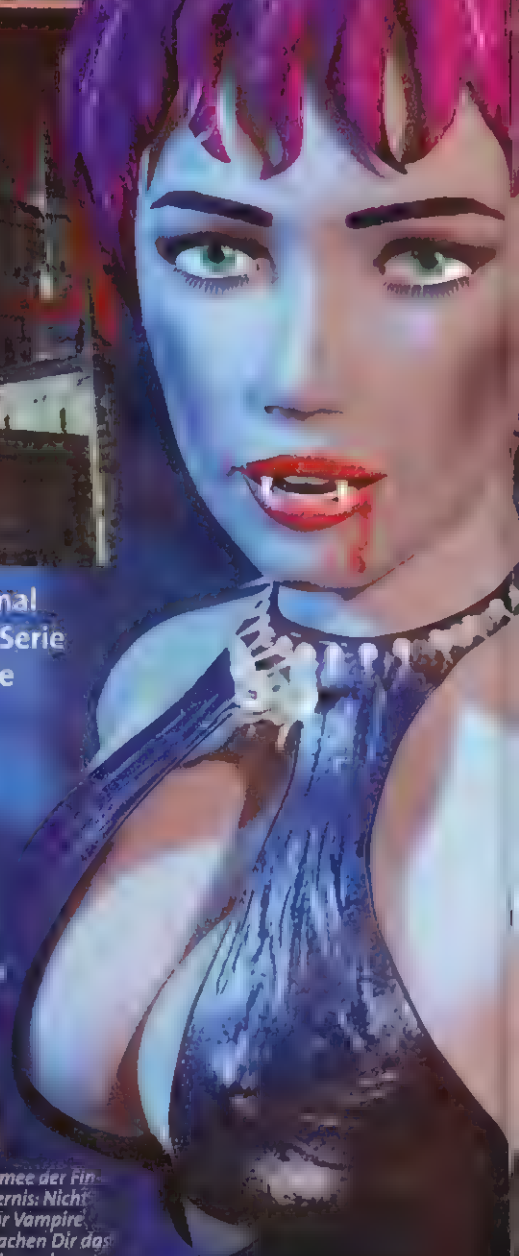
VON DER EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT FINANZIERTE KAMPAGNE

Eine Anzeige der CMA Centrale Marketing-Gesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH, Bonn

Castlevania

Frißt für drei: Draculas Höllenschoßhund

Schau(er)platz allen Übels: das Schloß Castlevania



Es gruselt wieder in Transsylvanien – diesmal auf dem Nintendo 64: Die „Castlevania"-Serie von Konami zeigt Vampire, verwunschene Orte und Helden jetzt erstmals in 3D.

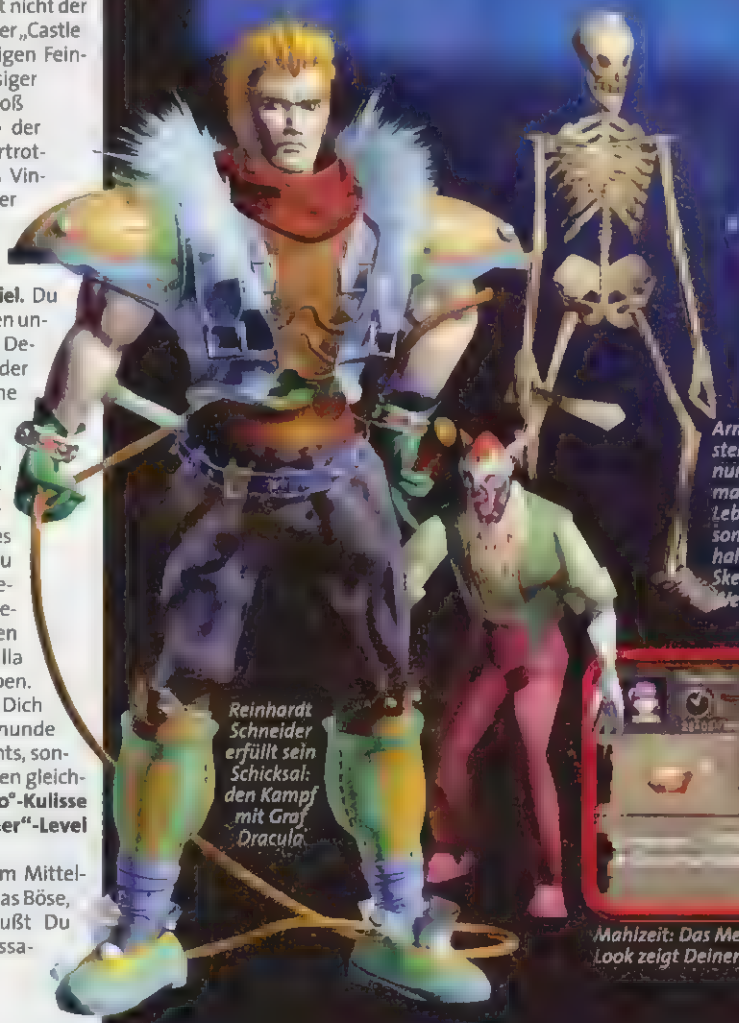
Dracula ist nicht totzukriegen! Auf so ziemlich jedem Spielsystem der letzten 15 Jahre geisterte der alte Knoblauchverächter durch Jump&Run- und Action-Adventure-Spiele. Erst vor kurzem erlebte die „Castlevania"-Serie ihren Höhepunkt auf der Playstation: „Castlevania X" war ein unheimlicher Gruselspaß, den Konami mit Ideen aus dem Fantasy-Rollenspiel-Genre bereicherte. Lediglich die Optik ernüchterte Polygon-verwöhnte Playstation-Fans: Statt durch ein 3D-Gemäuer zu flitzen, stobert der Held durch ein scrollendes Schloß in altertümlichem 2D.

Mit ihrem ersten N64-Auftritt schafft jetzt auch die „Castlevania"-Saga endlich den Sprung in die dritte Dimension. Für den Heldenmut verantwortlich sind diesmal Reinhardt Schneider – wie seine Vorgänger vom Belmont-Clan schwingt er eine Peitsche – und das kleine Madchen Carrie, das Feuerbälle verschießt. Später triffst Du einen untoten Händler, dem man mit gefundenem Gold eine saftige Schweinshaxe oder ein Gegengift abkaufen kann.

Der reisende Kaufmann ist nicht der einzige reizende Bewohner der „Castlevania"-Welt: Neben unzähligen Feinden und einer Handvoll riesiger Endgegner leben im Schloß auch Draculas Tochter und der Waisenknabe Malus, ein vertrottelter Vampirjäger namens Vincent, ein morderischer Gartner und viele andere komische Gestalten. **Die Nebendarsteller bringen eine kleine Prise Adventure-Flair ins Spiel.** Du kannst Dich mit den Personen unterhalten und erfährst dabei Details, die Dir später entweder helfen oder Dich auf eine falsche Fährte locken!

Wie immer beginnt „Castlevania" nicht in Draculas Gruft, sondern in den umliegenden Ländereien: Bevor Du das Tor zum Schloß des Damonen öffnest, mußt Du erst die geplunderte Umgebung durchstreifen, ein vorgelagertes Gebäude erkunden und den Park zwischen Villa und Hauptschloß überleben. Doch diesmal bestürmen Dich die Skelette und Höllenhunde nicht nur von links und rechts, sondern kommen von allen Seiten gleichzeitig: **Die gespenstische 360°-Kulisse muß wie ein „Tomb Raider"-Level erkundet werden.**

Heftige Kämpfe stehen im Mittelpunkt Deiner Arbeit gegen das Böse, doch mehr als einmal mußt Du auch knifflige Hüpfspiel-Passa-



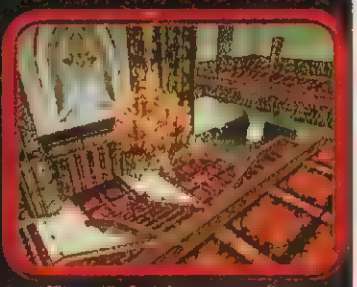
Armee der Finsternis: Nicht nur Vampire machen Dir das Leben schwer, sondern auch halb abgenagte Skelette und Werwölfe

Reinhardt Schneider erfüllt sein Schicksal: den Kampf mit Graf Dracula

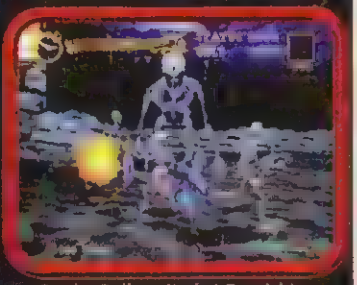
Mahlzeit: Das Menü im Pergament-Look zeigt Deinen Nahrungsvorrat

Halte nach Kristallen Ausschau: Nur hier kannst Du speichern

Die Peitsche ist Deine wichtigste Waffe, doch auch magische Objekte wie hier das Weihwasser nützen im Kampf, wenn viele Feinde angreifen



Knifflige Hüpfspielsequenzen liegen zwischen Dir und Draculas Gemach



In Carries Rolle peitschst Du nicht, sondern kannst Feuerbälle werfen

Miss Transsylvanien 1794 kann zwar heute noch kraftvoll zubeißen, konnte aber in diesem Spiel leider keine Gastrolle ergattern

Im Schloßgarten wirst Du von feuerspeienden Bluthunden verfolgt. Doch mit schnellen Reflexen kannst Du sie von hinten überraschen

Gruseliges Gemäuer: Erstmals werden Vampire in 3D gejagt

Dank einer kleinen Zielhilfe fällt es Dir leichter, die Skelette zu treffen

Hungrige Monster aus allen Himmelsrichtungen: In Höhlen lauern Spinnen

INFO

Vampire für Playstation 2

Während der Playstation 2 Vorstellung in Tokio (siehe Seite 61) wurde unter anderem eine Animationsstudie von mehreren menschlichen Skeletten gezeigt. Nachdem diese in sich zusammenfielen, setzte sich der nebenstehende Drachen aus den Knochen zusammen.

Obwohl Konami mit keiner Silbe direkt erwähnt wurde, vermuten Insider, daß es sich bei dieser eindrucksvollen Grafik-Demonstration höchstwahrscheinlich um ein weiteres Abenteuer aus der „Castlevania"-Serie handelt.

Lust auf mehr? Das nächste „Castlevania" ist für die Playstation 2 in Arbeit

gen überstehen: Ein falscher Schritt nur, ein einziger Sprung ins Leere, und Dein Held gibt den Geist auf. Vor allem bei Turmbesteigungen wird Dein Jump&Run-Talent auf eine harte Probe gestellt: Plattformen zerbröckeln unter Reinhardts oder Carries Füßen, blutbeschmierte Klingen heben und senken sich. Genaues Timing und präzise Reflexe sind Deine Chance.

Heilmittel und Sonderwaffen – Weihwasser, Dolch, Kruzifix und Axt – findest Du zwischen den Knochen besiegter Feinde, aber auch, wenn Du Lampen und Kronleuchter mit der Peitsche zerschlägst.

Die Mischung aus Hüpfspiel, 3D-Kämpfen und Gesprächsabschnitten ist Konami gut gelungen. Das Grusical überzeugt auch durch die stellenweise atemberaubende 3D-Grafik mit vielen atmosphärischen Effekten: Plötzlich wird Dein Held vom Regen überrascht, ein Blitz wirft ihm einen brennenden Baum in den Weg. Und wie in „Zelda 64" ändert sich auch die Tageszeit: Aus sonnigem Tag wird im Lauf der Spielminuten düstere Nacht.

Schade ist aber, daß Konamis neuester Vampirs-Streich weder Rumble-Pak noch RAM-Erweiterung unterstützt. Zudem nervt die schlechte Kameraführung. Mit etwas Feinschliff und mehr Umfang wäre aus „Castlevania" ein Fantasy-Hit geworden. So bleibt's ein überdurchschnittliches Spiel, das jeden fesselt, der ein Faible für Vampir-Storys und verwunschene Orte hat.

TIPS

Überleben unter Toten

- „Castlevania"-Spieler dürfen an blauen Save-Kristallen speichern. Sie haben aber leider keine Wahl zwischen verschiedenen Plätzen auf dem Controller-Pak, sondern müssen ihren alten Spielstand überschreiben.

Das ist dumm, wenn Reinhardt bereits auf dem Zahnfleisch kriecht, Du aber unbedingt speichern mußt. Eventuell verlierst Du so einen Spielstand, in dem Dein Held noch fit und überlebensfähig ist, und mußt ab da immer mit einem lädierten Reinhardt einsteigen. Wenn jetzt ein Feind um die Ecke kommt, bist Du ratzfatz platt!

- Der gute Rat: Verlaß das Spiel, sobald Du mit voller Energie und vollen Taschen gespeichert hast. Kopiere diesen Spielstand und kehre mit einem der identischen Helden wieder ins Spiel zurück.

Jetzt kannst Du selbst einem schwer verwundeten Helden noch ein „Save" gönnen – erweist sich Reinhardt als zu schwach für künftige Gefahren, kehrst Du einfach zum noch nicht überschriebenen der beiden Spielstände zurück – etwas umständlich, aber effektiv!

N64 D

Castlevania

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 120 DM | Konami | 1 Spieler

- unterstützt Controller-Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Stimmungsvolle Gruselgrafik, romantische Momente, alternative Gefahren

Zu kurz, keine Rumble- oder RAM-Pak-Unterstützung, schlechte Kamera

Wider Erwarten kein Superhit, aber trotzdem ein tolles und spannendes Vampir-Adventure

2

Text: Winnie Forster - Illustration: Horst Kolodziejczyk

RIDGE

„Tekken"-Macher Namco fährt wieder auf der Überholspur und läßt mit dem vierten

Keine Wünsche offen: Genau 321 Autos erwarten Dich in diesem Spiel

Die Lichter der Großstadt: New York bei Nacht verschlägt Dir den Atem

Bei Nacht und in Tunnels ziehen die Rücklichter blasse Streifen hinter sich her

Das Feld von acht Wagen verteilt sich während des Rennens gleichmäßig über die Strecke. Jeder Kontrahent macht Dir dann das Überholen schwer

Grafikfehler und Polygon-Ploppen? Bei „Ridge Racer Type 4" Fehlanzeige!

TIPS

Schneller – zum Sieg!

- Blitzschnelles Reagieren und riskante Überholmanöver sind das A und O für Bestzeiten, Gewinne und neue, schnellere Autos.
- Nichts geht über analoges Lenken! Unschlagbare Bestzeiten wirst Du nur mit einem Lenkrad oder Namcos NeGcon erreichen.
- Nicht immer ist der schnellste Wagen auch der beste. Erweist sich zum Beispiel eine Strecke als sehr kurvenreich, empfiehlt sich eine Karosse mit gutem Beschleunigungswert.
- Driften in Kurven reduziert immer die Geschwindigkeit, darum versuche, die Kurven von weit außen anzufahren und sie mit Vollgas oder nur mit leichtem Drift zu nehmen.
- Profis wählen Hersteller, die Boliden mit Grip produzieren. Denn: Je besser die Haftung, desto schneller kannst Du durch die Kurven brettern

Ein rauhes Pflaster bei Nacht: Die acht abwechslungsreichen Kurse bieten unterschiedliche Bodenverhältnisse und Tageszeiten

Totaler Überblick bei nur zwei Perspektiven: Neben der Cockpit-Perspektive mit Rückspiegel gibt es nur eine Außenansicht

RACER TYPE 4

präsentiert. Weder Detailverlust noch Geschwindigkeitsabfall sind zu bemerken

Interview mit dem „RRT4"-Team

In Yokohama, einem Vorort von Tokio, lud die Crew von „Ridge Racer Type 4" zu einer Pressekonferenz im Namco-Hauptquartier

Gibt es Unterschiede zwischen PAL- und NTSC-Version?

Die PAL-Version ist mit dem Dual-Shock-Controller kompatibel, weil unser eigenes Analog-Pad, das JogCon, nicht in Europa erscheinen wird. Außerdem wird die PAL-Fassung in fünf Sprachen übersetzt.

Glaubt ihr, daß sich die Spieler nach „Gran Turismo" ein simulationslastigeres „Ridge Racer" wünschen?

Nein. „Ridge Racer" ist so beliebt, weil man da wie der letzte Henker fahren kann und mit Highspeed um die Kurven slidet. Deshalb halten wir uns auch in Zukunft von Fahrsimulationen fern.

Was hat euch am Spieldesign die meisten Kopfzerbrechen bereitet?

Die Grafik. Wir wollten nicht einfach nur die dritte Fortsetzung machen, sondern die Playstation vor dem Hardwarewechsel noch einmal richtig ausreizen.

Wer hat Reiko Nagase erfunden und warum ist sie das Maskottchen des Spiels anstelle eines coolen Rennfahrers?

Designer Kei-Yoshimizu entwarf Reiko für „Rage Racer". Eigentlich war sie nicht als Maskottchen geplant, sondern als Nummerngirl. Aber weil sie so hübsch ist, gibt sie einen guten Kontrast zum harten Renngeschehen. Darum haben wir sie in „RRT4" hervorgehoben.

Wird das Intro von „RRT4" auf der Playstation 2 in Echtzeit möglich sein?

Bislang haben wir die neue Hardware noch nicht weit genug untersuchen können, um sagen zu können, daß wir es schaffen – aber wir werden dichter rankommen als je zuvor

Wann wird es „Ridge Racer 5" auf der Playstation 2 geben?

Gerade haben wir die PAL-Fassung fertiggestellt und machen jetzt erst einmal Pause. Danach sehen wir weiter.

Bei so vielen schnellen Autos hat sich auch Maskottchen Reiko Nagase 'nen Satz heißer Ohren geholt

Bereits mit dem ersten „Ridge Racer" – zeitgleich mit der Playstation im Herbst '95 erschienen – zeigte Namco eindrucksvoll, daß Spielhallen-Feeling auch zu Hause möglich ist. Es folgten zwei Fortsetzungen, doch die gingen in der Masse anderer Rennspiel-Perlen eher unter. Simulationslastige Titel wie „Gran Turismo" oder Action-Kracher à la „Need for Speed III" brausten an ihnen vorbei. Grund genug für die Entwickler, in ihren Programmier-Garagen fleißig an Verbesserungen zu schrauben.

Mit „Ridge Racer Type 4" knüpft Namco vor allem an die bewährten Elemente an, wie das typische Fahrfeeling und das Erspielen schnellerer Vehikel. **Neben acht Kursen sorgen 321 Wagen (!) für überhitzte Joypad-Daumen.** Um all diese Karossen sein eigen nennen zu dürfen, bedarf es nicht unbedingt fahrerischen Könnens. Je nachdem, wie Du im Grand-Prix-Modus abschneidest, erweitert sich Dein Fuhrpark. So tragen auch schlechte Ergebnisse zu neuen Autos bei, wobei die wahren PS-Giganten natürlich nur durch konsequentes Siegen zu erspielen sind.

Wie von der Serie gewohnt, setzt auch der vierte Teil auf Arcade-mäßige Raserei im Hochgeschwindigkeits-Format. Spektakuläres Driften in Kurven statt wohldosierten Anbremsens heißt hier die Devise. Entsprechend action-orientiert sind auch die Strecken designt, die mit zahlreichen Schikanen, scharfen Kurven und sogar einigen Sprungschanzenhügeln aufwarten. Im Gegensatz zu den Vorgängern wurde zudem viel Wert auf das Drumherum gelegt. Zu allen Wagen und Teams warten detaillierte Informationen, und zwischen den Rennen gibt Dir Dein Teamchef höchstpersönlich wertvolle Tips – komplett in deutsch.

Neu und von Fans heiß ersehnt ist der Zweispieler-Modus, der technisch neue Maßstäbe setzt. Der ‚Schere', die den Screen horizontal teilt, fällt kaum ein Detail der Kurse oder gar Geschwindigkeit zum Opfer. Für akustische Genüsse sorgen zwölf aufwendig arrangierte Tracks, die die Stimmung während der Rennen zusätzlich anheizen.

Neu ist auch das Zubehör, das „Ridge Racer Type 4" unterstützt. Sonys PocketStation und Namcos Force-Feedback JogCon sorgen für ein erweitertes Spielvergnügen (siehe Info-Kasten). Doch auch Nostalgiker erwartet noch ein besonderes Bonbon: Die zweite CD enthält eine neue Version des ersten „Ridge Racer", grafisch vollständig überarbeitet und mit einer Bildaufbaurate von 50 Frames in der Sekunde.

„Ridge Racer Type 4" setzt auf puren Geschwindigkeitsrausch ganz ohne differenziertes Beiwerk wie etwa Tuning-Optionen à la „Gran Turismo". Somit ist auch ein direkter Vergleich schwer möglich – außer dem, daß beide Spiele zu den besten Rasereien zählen, die Du für die Playstation derzeit kriegen kannst.

Statt teurer Lizenz schwort Namco auf Flitzer im Eigendesign

INFO

Neues Zubehör rollt an!

- Das **JogCon** von Namco ist im Prinzip ein Joypad mit Mini-Lenkrad obenauf. Doch sorgt ein eingebauter Motor für beeindruckende Force-Feedback-Effekte. Im Gegensatz zur Rumble-Funktion des Dual-Shock-Pads, die nur für simple Vibration sorgt, zerrt hier die Fahrphysik am Lenkrad. In Kurven mußt Du beim Lenken machtig Kraft einsetzen. Leider nur als Japan-Import erhaltlich!
- Sonys **PocketStation** ersetzt etliche Memory Cards: Im Spiel lassen sich nur acht erspielte Autos pro Spielstand auf einer Memory Card speichern. Auf der PocketStation konnen Boliden-Sammler alle 321 Vehikel verewigen und sie sogar mit Freunden tauschen. In den Handel kommt sie voraussichtlich im Sommer.

PS | N64 | SAT | D

Ridge Racer Type 4

Rennspiel, für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Namco/Sony | 1-2 Spieler

- unterstützt PocketStation, JogCon, NeGcon

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Tolle Strecken, gute Steuerung, viele Autos, motivierender Schwierigkeitsgrad

Mehr Kurse wären wünschenswert, nur zwei Perspektiven

Schnall Dich an: Hier erwartet Dich Hochgeschwindigkeits-Action ohne Kompromisse

1

Text: Michael Martin

COMMANDOS
IM AUFTRAG DER EHRE

Die Zusatz-CD zum Strategie-Hammer des vergangenen Jahres bietet neben acht knackigen Missionen auch viele spielerische Neuerungen.

Da hat sich Eidos – oder genauer gesagt: die spanische Entwicklergruppe Pyro Studios – nicht lumpen lassen. Die „Commandos"-Zusatz-CD „Im Namen der Ehre" bietet acht neue Missionen, die Dich durch ganz Europa führen.

Anfangs mußt Du auf einer Kanalinsel einen deutschen Außenposten in die Luft jagen, später unter anderem einen Partisanengeneral im Belgrader Zoo befreien, die Navigationseinheit einer Nazi-Geheimwaffe auf Kreta klauen oder ein Flugfeld voller Düsenstrahljäger neutralisieren.

Die Missionen bieten dabei nicht nur abwechslungsreichere Ziele, sie sind auch um einiges großer als die Aufträge im Original-„Commandos". Doch das ist noch längst nicht alles: Neue Waffen, wie das effektive, aber laute Langstreckengewehr des Fahrers, und neue Fähigkeiten Deiner Spezialeinheit gehören ebenfalls zum Umfang der CD (siehe Info-Kasten).

Die beste und spielerisch tiefstgreifende Neuerung ist jedoch die Möglichkeit, Feinde k.o. zu schlagen. Die Gefangenen werden unter vorgehaltener Waffe gezwungen, andere deutsche Soldaten abzulenken, wie es sonst nur der General kann.

Das ist auch bitter nötig. **Denn die „Im Auftrag der Ehre"-Levels sind extrem schwer.** „Commandos"-Veteranen, die pixelgenaues Navigieren lieben, gieren nach dem neuen Spielstoff. Einsteiger aber werden völlig vor den Kopf gestoßen. Es ist lobenswert, daß das Original zum Spielen nicht benötigt wird – wer „Commandos" aber nie gespielt hat, wird verzweifeln. Zudem sind 70 Mark für nur acht neue Levels etwas zu happig.

INFO
Die wichtigsten Neuheiten

Der Fahrer
Der Green Beret läßt sie gegen deutsche Soldaten krachen, der Fahrer nimmt einen Knüppel. Beide schlagen ihre Opfer nur bewußtlos. Sie müssen noch gefesselt werden.

Handschellen und Puppe
Mit Handschellen (Green Beret, Sprung) fesselst Du betäubte Soldaten. Die Puppe (links) hat jeder Charakter dabei. Du kannst mit ihrem Gefangenen gegnerische Soldaten in ein Gespräch verwickeln.

Der Stein
Steine haben ebenfalls alle Deine Leute dabei. Mit ihnen kannst Du Feinde ablenken oder kurzzeitig außer Tritt bringen. Der Effekt ist allerdings nur von kurzer Dauer.

Die Zigarettenschachtel
Diese nehmen Deine Leute neutralisierten Soldaten ab. Wirfst Du sie in den Sichtbereich eines Feindes, läuft er zu der Schachtel und hebt sie auf. Ein optimales Lockmittel!

In den meisten Missionen hast Du gegnerische Waffensysteme zu sprengen, wie hier diesen Zug. Die Sprengwirkung muß dabei mehrfach durch Fässer verstärkt werden

Ein gefangener Soldat lenkt den Feind ab: Ohne dieses neue Spielelement wäre die Zusatz-CD nicht lösbar

Es rentiert sich, immer ein paar Geiseln dabei zu haben. Den gefangenen Soldaten kannst Du im hellblauen Bereich bewegen

PC CD

Commandos: Im Auftrag der Ehre

„Commandos"-Zusatz-CD für Profis

ca. 70 DM | Pyro Studios/Eidos | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 98, 280 MB HD

Profi: 2 | Action: 1 | Denksport: 3

Läuft ohne „Commandos" Original fast extrem genauso toll wie Nachbarn

Übermäßig schwere Missionen, keine Zusatz-CD etwas zu teuer

Text: Knut Gollert

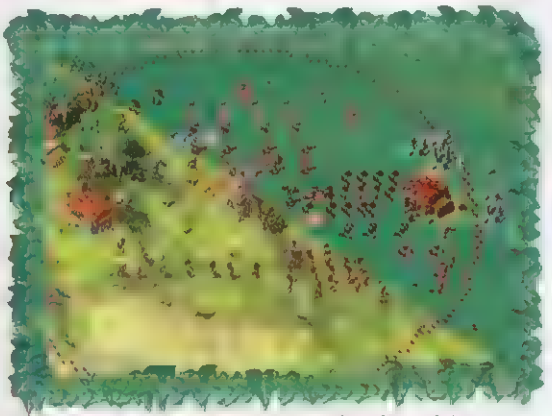
Eine der besten Zusatz-CDs, die es gibt. Leider mit übertriebenem Schwierigkeitsgrad

2

Die SIEDLER MISSION CD III

Gemein: Der Computergegner attackiert allzuoft allzufrüh. Was im Original nur in höheren Levels stattfand, ist in den neuen Missionen an der Tagesordnung

Der Name ist Programm. Die „Siedler III Mission CD" bietet das, was draufsteht: Missionen. Daneben spendiert Blue Byte der Fangemeinde aber auch noch einen intelligenten Level-Editor.

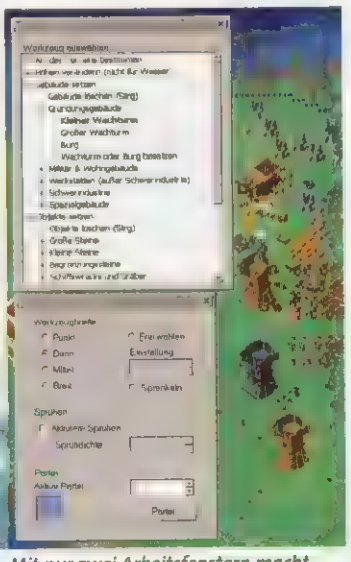


Editor und Spiel: Der Bildausschnitt rechts oben zeigt einen Level im Editor – unten links derselbe im Spiel

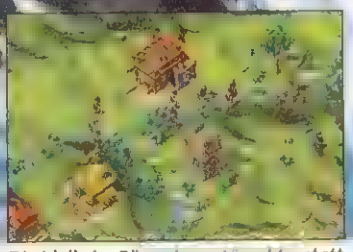
Das Siedeln hat kein Ende. Nicht einmal ein halbes Jahr nach Veröffentlichung des dritten Spiels bietet die erste Zusatz-CD Nachschub in Sachen Missionen. **Wer die Kampagnen des Originals im Schlaf durchspielt, freut sich ungemein, denn die insgesamt 24 Missionen der drei Völker fordern den Spieler mit Haut und Haar.** Die Missionsziele sind dabei ein wenig abwechslungsreicher geworden. So gilt es diesmal unter anderem, heilige Orte zu finden oder ganz bestimmte Waren zu produzieren. Zusätzlich freut sich der zünftige Siedler auf zehn anwählbare Einzel- und 20 Mehrspieler-Missionen.

Vielspieler werden jedoch über den neuen Editor frohlocken. Mit diesem Programm ist es möglich, eigene „Siedler III"-Karten zu basteln. Diese neuen Levels kannst Du dann unter „Einzelmissionen" antesten – oder im Mehrspieler-Modus gegen ein paar Kumpels. Der Editor überzeugt dabei durch einfache Bedienung und hilfreiche Elemente, wie etwa die Auto-Generierung der Höhenunterschiede.

Trotz dieses schönen Level-Bauers hinterläßt die Zusatz-CD einen eher faden Eindruck. **Die Missionen sind allesamt kopfzerbrechend schwer und schnell frustrierend, der Gehalt an Innovationen tendiert gegen Null.** Man vermißt wirklich neue Spielelemente, andere Gebäude oder Einheiten. Ein Add-On für Fans – leider nicht mehr.



Mit nur zwei Arbeitsfenstern macht der Editor das Level-Zimmern einfach



Die Idylle im Römerlager tauscht – statt Galliern kommen Ägypter und Asiaten

INFO

Mission-CD No. 2

Allzu enttäuscht sollten die Freunde von „Siedler III" angesichts mangelnder Neuheiten von diesem Add-On nicht sein. Denn schon im Sommer soll eine weitere Zusatz-CD erscheinen, eine „Siedler III Plus CD", die das Spiel mit einem verbesserten Volk aufpeppt. Außerdem gibt es neue Kampagnen inklusive neuer Story und einige Überraschungen, über die Blue Byte noch keine Auskunft geben wollte.

PC D

Die Siedler III Mission CD

„Die Siedler III" Zusatz CD für Profis

ca. 30 DM | Blue Byte | 1-20 Spieler

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD „Die Siedler III" Empf.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD

Grafik | Sound | Dauerspaß

Sehr guter und komfortabler Level-Editor, drei neue Kampagnen mit je 8 Missionen

Keine neuen Spielelemente, Gebäude bzw. Völker

Neue, sehr schwere Missionen und ein Editor – das ist für eine gute Zusatz-CD viel zu wenig

3

Text: Knut Gollert

CHECK

NEED FOR SPEED

BRENNENDER ASPHALT

Sportwagen verdienen, fahren und verzocken: Im 99er Modelljahr von „Need for Speed" sammelst Du Autos wie andere Leute Briefmarken. Die Rennsemmeln dienen als Wetteinsatz in packenden PS-Duellen.

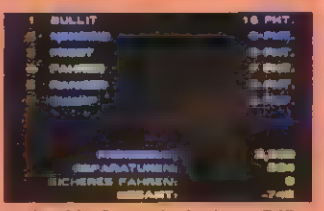
Der Mercedes CLK-GTR ist die überragende Rennversion [illegible]en CLK und kostet im wahren Leben weit mehr als eine Million Mark

Der „High Stakes"-Memory-Card-Fuhrparks setzt Du im Duell mit Freunden aufs Spiel

INFO

Car Shopping

- Vom Startkapital kannst Du Dir gerade mal einen verhungerten Z3 oder SLK leisten. Jede Karre läßt sich später wieder verklopp[illegible]m schneller das Kleingeld für die nächste Fahrze[illegible]gklasse zusammen zukriegen. Es lassen sich auch mehrere Autos in der Garage parken, um sie dann in den spannenden „High Stakes"-Rennen gegen Deine Kumpels zu riskieren.
- Jeder Wagen kann in drei Stufen getunt werden, um bessere Kurvenfestigkeit, Beschleunigung und Top-Speed zu erhalten, was für spätere Rennen extrem wichtig ist.
- Ebenfalls sehr wichtig: Vorsichtiges Fahren schont den Geldbeutel, denn Delle[illegible]nd Dötzer mu[illegible]den stets in eine dicke Reparaturrechnung nach dem Rennen. Und die Prämien [illegible] selbst für Siegesfahrten geringer, als vom Fahrzeugführer erhofft.



Preisgeld – Reparaturkosten = Erlös

Fur'n CLK-GTR fehlt das Geld, vorerst!

Rasant durch den Tunnel: Die Wiederholung bietet verschiedene Ansichten

Von hinten naht ein Rivale, der sich nicht ganz an die Tempo-50-Zone hält

Strafzettel sind heute im Sonderangebot: Du kannst selber einen Polizeiwagen steuern und Temposünder jagen. Und Du fährst ganz legal zu schnell!

Dicker Laster brettert an Unfallstelle vorbei – da geht selbst der Porsche-Fahrer kurz vom Gas

Hübsch und sinnvoll: Die Pistenübersicht von Dolphin Cove, einer der sieben neuen Überlandstrecken

Straßensperren und Streifenwagen beeindrucken kein bißchen. Erst nachdem die Cops Verstärkung angefordert haben, können sie Dir einen Strafzettel verpassen

Das T-Shirt ist schweißverklebt, Deine Hände zittern, das Gamepad liegt in der Ecke. War alles nur ein böser Traum? Aber nein: Schnuckelchen ist Dir genommen worden, unwiderruflich ausradiert und transferiert in den Fuhrpark Deines (ehemaligen) besten Freundes. Dabei warst Du so siegessicher: Schnuckelchen war der Kosename für den brandneuen Ferrari F50, auf den Du so lange gespart hattest. Dein Gegner fuhr im popeligen BMW M5 vor, der sich dummerweise in Tuningstufe 3 als harter Gegner entpuppte. Dann die schicksalhafte letzte Kurve: Bose hast Du Dich verbremst. Der BMW ging als erster über die Ziellinie und kassierte Schnuckelchen ein.

Fürs neueste „Need for Speed" brauchst Du neben Geschwindigkeitsgelüsten auch ein wenig Leidensbereitschaft. Der Rennmodus „High Stakes" ist ein Spieler-Duell für starke Nerven. Jeder Fahrer riskiert das Auto, mit dem er an den Start geht. Der Gewinner bekommt beide Kisten gutgeschrieben, dem Verlierer wird das Vehikel von der Memory Card gelöscht. Und das kann einem wirklich ans Herz greifen: Im Gegensatz zu früheren „NFS"-Spielen muß jedes der 19 Autos erst sauer verdient werden.

Der Weg zum wohlgenährten Kontostand führt über zwölf Turniere. Zusammen mit fünf Computergegnern rast Du um Meisterschaftspunkte und Geldprämien. Gute Plazierungen bedeuten gute Einkünfte: Sobald die ersten Pokale in der Vitrine stehen, hast Du genug Bares für einen Zweitwagen.

Das Streckenangebot bietet sieben internationale Landstraßen in lauschiger Umgebung. Dazu kommen drei Rundkurse für die Supersportwagen. Nachtrennen, Wettereffekte und spiegelverkehrte Kurse sorgen für zusätzliche Abwechslung. Wer ständig Leitplanken und Baumbestände liebkost, sieht nicht nur ramponierte Karosserie-Texturen, sondern wird bei der anschließenden Reparatur nicht zu knapp zur Kasse gebeten.

Im wieder integrierten „Verfolgungsmodus" steuerst Du Temposünder auf der Flucht vor dem Gesetz. Die Flucht ist um einiges dramatischer geworden, es ist jetzt schwerer, den Cops zu entkommen. Du kannst den Spieß jedoch umdrehen und in einen Polizeiwagen hüpfen, um alle Straßenrowdies einzubuchten.

Da man sich Autos und Streckenzugang erst einmal verdienen muß, bleibt die Motivation sehr hoch. Der neue Spielmodus „High Stakes" ist ein hochgradig spannender Nervenkitzel, wenn zwei Freunde um die besten Stücke ihres Fuhrparks zocken. **An den Tiefgang des Karrieremodus beim offensichtlichen Vorbild „Gran Turismo" kommt das neue „NFS" allerdings nicht ganz heran.** Extrem schade zudem, daß es keinen Zweispieler-Meisterschaftsmodus mehr gibt und die Splitscreen-Grafik stellenweise höllisch ruckelt. An die Fahrphysik sollte man ebenfalls keine übertrieben hohen Ansprüche stellen. „Need for Speed" steht nun mal für schwungvolle Actionrennen mit hohem Tempo, edler Optik und sanftem Schwierigkeitsgrad. „Brennender Asphalt" ist trotz Mankos eine echte Bereicherung für jeden Playstation-Rennstall.

PS D

Need for Speed: Brennender Asphalt

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Electronic Arts | 1-2 Spieler

- unterstützt Dua Shock und Memory Card

Grafik | Sound | Dauerspaß

Schöne Landstraßenrennen, griffige Steuerung, motivierender Autohandel

Fahrt sich kaum anders als der Vorgänger, etwas wenig Tiefgang

Gewohnt schneller Spaß mit prominenten Sportwagen und motivierenden Spielmodi

1

Die Standard-Autos

BMW Z3

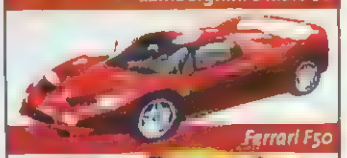
Chevrolet Camaro

Mercedes CLK-GTR

Chevrolet Corvette

Aston Martin DB7

Lamborghini Diablo SV


Ferrari F50

Ferrari 550 Maranello

Jaguar XKR

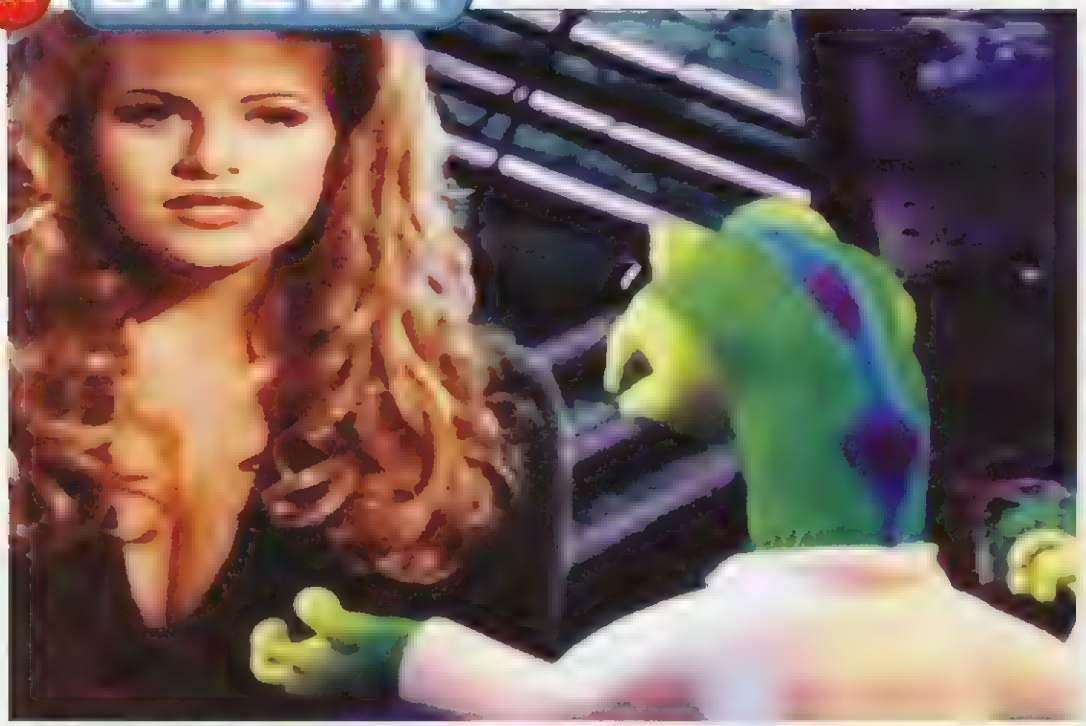
BMW M5

Porsche 911 Turbo

Mercedes SLK 230

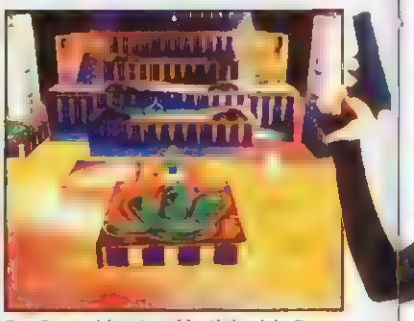
Pontiac Firebird T/A

Text: Heinrich Lenhardt



Hoher Besuch: Agentin XTra meldet sich in den Zwischensequenzen, um mit Gex zu plaudern

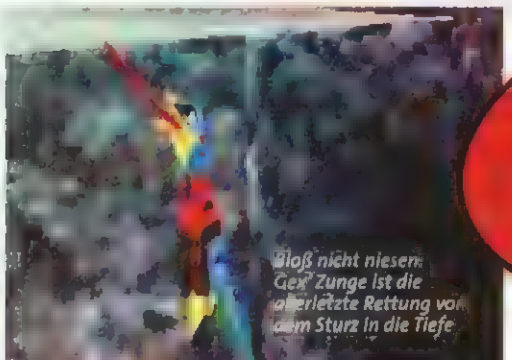
Da es um eine hübsche Agentin geht, pfeift El Gex auf dieses Warnschild



Der Pyramiden-Level hat's in sich: Der gesamte Boden besteht aus Treibsand

GEX

DEEP COVER GECKO



Gex ist zurück! Diesmal sorgt ein entführtes Ex-Playmate für ein actionbeladenes Jump&Run-Abenteuer in 3D, in dem der Gecko zeigen muß, was er alles in Agentenfilmen gelernt hat.

Aus dem beschaulichen Fernsehabend wird leider nichts: Gex erhält eine Hilfebotschaft von der ebenso schönen wie entführten Geheimagentin XTra (siehe Info-Kasten). Kein Wunder, daß sich der grüne Held sofort auf die Reise in die Mediadimension begibt, wo die Holde irgendwo gefangen gehalten wird.

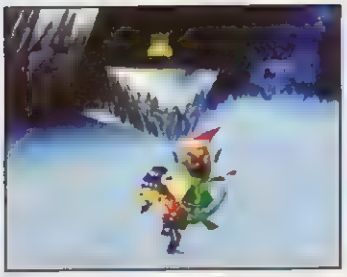
Wie schon im Vorgänger „Gex 3D – Enter the Gecko" mußt Du in jedem Level unterschiedliche Aufgaben lösen, um magische Fernbedienungen zu erhalten. Nur damit lassen sich immer neue 3D-Welten aufschließen.

Nachdem Gex in der Eiswelt einen bösen Nikolaus vertrimmt hat und sich auf dem Snowboard gegen Trolle behaupten mußte, geht's in ein altes Landhaus. Hier streift sich der Verkleidungskünstler die karierten Klamotten seines Vorbilds Sherlock Holmes über und muß unter anderem seinen Weg durch einen Irrgarten entdecken. Außerdem stehen auf der Reiseroute zum Beispiel noch eine verspukte Pyramide, eine Westernstadt und ein „Alice im Wunderland"-Level.

Obwohl Gex in jedem Level andere Kleider trägt, bleiben seine Fähigkeiten auf Schwanzschlag und Zungenschnalzen beschränkt. Letzteres dient dem Gecko zur Aufnahme schmackhafter Fliegen, die ihm ein Stück Lebensenergie wiedergeben. Er kann sich mit seiner Zunge aber auch an Plattformen hängen und so vor dem Absturz bewahren. Mit dem Schwanz knockt Gex nicht nur seine Gegner aus, sondern gebraucht ihn auch als Sprungfeder, um höher gelegene Plattformen in Windeseile zu erreichen.

Beim Leveldesign ließen die Entwickler ihrer Phantasie freien Lauf. Nicht nur, daß wie in jedem „Gex"-Spiel viele Kinofilme verballhornt werden, die Optik ist dabei auch sehr detailliert. Zwar trüben einige Grafik-

Cooler als 007 und grüner als verschimmelter Hüttenkäse: Gex Gecko – Gefahrensucher



Mit seinem Schwanz vermöbelt der Gecko Schneetrolle und andere Bösewichter

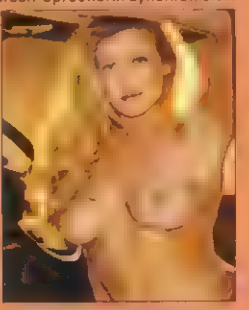
Die Schildkröte ist Gex' Assistent und hilft Dir mit nützlichen Hinweisen

Selbst veräppelt: eine Anspielung auf das Eidos-Spiel „Akuji the Heartless"

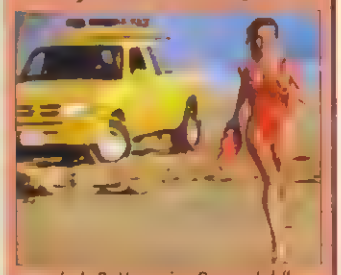
INFO

Deep Cover Girl

Spielheld Gex, schon immer von niederen Instinkten getrieben, rettet in „Deep Cover Gecko" das ehemalige Playboy-Model Marliece Andrada. Vor ihrem Videospiel-Debüt tauchte die hübsche Lady bereits in ein paar „Baywatch"-Folgen auf. Für die deutsche „Gex"-Version wurde Marliece von der deutschen Pamela-Anderson-Sprecherin synchronisiert.



Marliece Andrada als US-Playmate im Oktober '96...



...und als Retterin in „Baywatch"

Das macht Laune: Auf dem Snowboard jagt Gex diebischen Trollen hinterher

Geheimagent Gex als 60er-Jahre-Spion Austin Powers mit Agentin XTra an der Seite

Hüte Dich vor den Safari-Jägern! Ihre Kugeln folgen Gex überall hin

Gex im Wunderland: Die Spielkarten-armee der bösen Herzkönigin nervt!

Skurril statt subtil: Was wäre eine Pyramide ohne Hot-Dog-Stand? Eben!

fehler das Bild, aber die vielen Licht- und Schatteneffekte sowie die lustigen Kreaturen entschädigen für manch kleineren Bug.

Die famose Grafik wird durch einen guten Soundtrack ergänzt, der direkt aus einem Spielfilm stammen könnte. Nur die ewig gleichen Sprüche des Helden nerven nach der x-ten Wiederholung gewaltig, und man sucht schnell die Sound-Option auf, um dem vorlauten Gecko das Maul zu stopfen.

Du kannst den Gecko sowohl mit dem Digital-Kreuz als auch mit dem Analog-Paddle frei bewegen. Allerdings ist die Steuerung bei beidem nicht besonders ausgereift – das liegt auch daran, daß die Kamera dem flinken Helden oft nicht folgen kann und Du sie ständig nachjustieren mußt.

Mit „Deep Cover Gecko" ist Crystal Dynamics ein gutes 3D-Jump&Run gelungen, das in erster Linie vom coolen Humor und der hübschen XTra lebt.

Wären Kamera und Steuerung ebenso ausgefeilt wie der Vermarktungsapparat um die „Baywatch"-Beauty, dann hätte „Gex 3" sogar „Crash Bandicoot" den Rang abgelaufen. Playstation-Fans und demnächst auch alle N64-Besitzer sollten sich von diesen kritischen Worten aber auf keinem Fall von einem Kauf abschrecken lassen: „Gex: Deep Cover Gecko" gehört dennoch in die A-Klasse der 3D-Jump&Runs.

PS | Saturn | PC

Gex: Deep Cover Gecko

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Crystal Dynamics | 1 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik | Sound | Bewegung

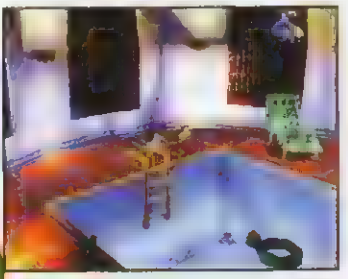
Schöne Grafik, abwechslungsreiche Levels, toller Humor, Marliece Andrada

Nervige Kamera, gewöhnungsbedürftige Steuerung, einige unfaire Stellen

Cooler Gecko & hübsches Babe: „Deep Cover Gecko" überzeugt trotz Kameraschwächen

2

Text: Christian Henning



Sehr schön. Das Wasser im Swimming Pool reflektiert das Licht an die Wände

In Bonus-Levels sind Aufgaben unter Zeitdruck zu lösen. Ein Känguruh hilft

Die Hot News der CeBIT '99 kicken Euch zum ultimativen Web-Designer. Einfach einlegen und durchstarten. Coole Graphic, tolle 3D-Effects und scharfer Sound powern Eure Pages ganz nach vorne. Easy, schnell und nicht zu toppen. Ab ins Netz ...

Be WEB

Media Commander

MASTER Web: Media Commander 3 CD-ROMs & Handbuch DM 69,95*
ISBN 3-8287-8101-2
EAN 9783828781016

Hier geht die Post ab! Beim Power-Package zum Einsteiger-Preis für alle Multimedia-Freaks ist nichts unmöglich. Auf 3 CDs gibt es 5 Programm-Pakete für perfekte Bearbeitung von Audio, Video und Bildern: Ulead MediaStudio Pro 2.5 für professionellen Video-Schnitt wie Bearbeitung. Midisoft 4.0 mit MIDI-Musik-kompositionstools der Extraklasse. RealNetwork System 6.0 für beste Audio- und Video-Qualität. Vollversionen mit Server, Encoder und Player. Ulead Photo Assistant – Bilder können direkt in Word, PowerPoint, Outlook und anderen Anwendungen ohne Einarbeitung bearbeitet werden. DanceEngine sprengt das bhv-Sound-Highlight für eigene Music-Mixes und mega-mäßige Jingle-Productions. Mit 16 Stereo-Spuren, 500 Samples und dem eingebauten Jam-Faktor.

3D Animation Tools

Die spektakulären Tools für 3D-Grafiken und Animationen sollte kein Netzschmied verpassen! Der 3D Space Publisher von TGS bietet 1001 Möglichkeiten für schier unbegrenzte Visuals, und im Nu wird aus Deinem 3D-Szenario eine Web-Grafik oder Animation, ein Java-Applet, eine HTML-Doku, VRML-Datei oder ein Screen-Schoner. Mit dem Ulead COOL 3D kannst Du sogar Deine Texte tanzen lassen. Mit Aesthetic World Visions, einem VRML-Editor, erstellst Du problemlos ohne Verkenntnisse interaktive 3D-Welten. Kurz, alles ist geboten – begib Dich auf dieses atemberaubende 3D-Terrain!

MASTER Web: 3D Animation Tools CD-ROM & Handbuch DM 49,95*
ISBN 3-8287-8100-4
EAN 9783828781009

Bestell-Adressen:

bhv Verlags GmbH
Neusslastraße 88
41564 Kaarst
Tel. 02131/765-01
Fax 02131/765-101
www.bhv.net

Österreich
Christian Konrad GmbH
Industriestr. B 13
A-2345 Brunn a. Gebirge
Tel. 02236/33600-0
Fax 02236/38262

Schweiz
Schweizer Buchzentrum
Postfach
CH-4601 Olten
Tel. 062/2092525
Fax 062/2092627

Schweiz - ABC Software AG
Bahnweg Nord
Postfach 25
CH-8475 Sevelen
Tel. 081/7501000
Fax 081/7501008

Alle bhv-Produkte erhältst Du aber auch im Buchhandel, in PC-Fachgeschäften und in gut sortierten Warenhäusern.

ANZEIGE

bhv MASTER Web

A MASTER

WebPage

Total clevere Package zum [illegible] stellen von [illegible] Web-Seiten. Das klasse Site-Management enthält WebSnake, mit dem Du bequem und preiswert komplette Webseiten herunterladen und sie offline durchstöbern kannst. Du kannst sogar die Architektur komplexer Werbeauftritte nachvollziehen. Der Ulead GIF-Animator ist für einfaches Handling zum Erstellen von animierten Grafiken und Internet-Seiten da. Der Ulead SmartSaver 2.0 – auch als Plug-In für Adobe Photoshop und FrontPage 97 – konvertiert Grafiken aus fast jedem Format und ermöglicht den idealen Kompromiß zwischen Abbildungsqualität und Dateigröße. Mit dem ByteCatcher kannst Du Datenübertragungen [illegible] und zum späteren Zeitpunkt fortsetzen. Das XOOM Website StarterKit enthält Power-Web-Seiten, die direkt als Vorlage verwendet werden können. Mit der Thumbs-CD inkl. Bild-Browser können die beiliegenden 10.000! frei verfügbaren GIF-Grafiken bequem und schnell gesichtet werden.

MASTER Web: WebPage Power Pack CD-ROM & Handbuch DM 29,95*
ISBN 3-8287-8102-0
EAN 9783828781023

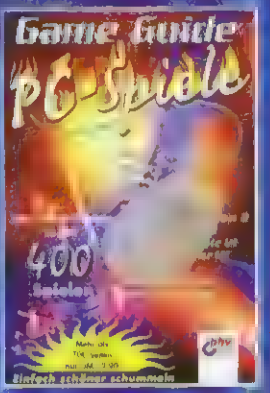
Brandnew! Tricky Game Guides

Jetzt habt Ihr alle Waffen in Eurer Hand: Keine Expedition ohne Rückkehr. In keinem Level mehr Schwitzen. Jede Mission erfolgreich beenden. Alles checken und genießen ...

PC-Spiele

bhv Taschenbuch
Game Guide PC-Spiele
768 Seiten, DM 19,90
ISBN 3-8287-[illegible]
EAN 9783828750029

Sichert Euren Game-Fun! Secrets zu mehr als 400 Spielen. Schummel-Cheats, Level-Codes, Paßwörter, geheime Menüs, Komplett-Lösungen, viele Abbildungen, Tips und Tricks von vielen Spiele-Hersteller, u.a. zu Gold Games 1 & 2, Strategie-Guides zu Age of Empires, Anstoß 2, Diablo, Die Siedler, Earth, Might & Magic



Playstation

bhv Taschenbuch
Game Guide Playstation
768 Seiten, DM 19,90
ISBN 3-8287-5026-5
EAN 9783828750265

Coole Sache in der Stunde der Not: Hier kommt für Euch das ultimative Konzentrat an Zusatzwissen, Tips, Tricks, Kniffen und Komplett-Lösungen für alle aktuellen Spiele der Playstation wie Tekken, Tomb Raider 2, TOCA, Gran Turismo, Colin McRae und mehr ...

Clip Empire

Get it! 150.000 Animationen, Sounds, Grafiken, Bilder, Fotos, Videos und Java-Files von Künstlern aus der ganzen Welt. Alle sind frei nutzbar. Anfänger bis Profis kommen da voll auf ihre Kosten. In diesem gigantischen Mega-Mix findest Du nämlich genau den Clip, der Deine Homepage zur einmaligen Visitenkarte macht. Du kannst Flyer kreieren, die zum begehrten Sammler-Objekt werden, oder Du überraschst akustisch wie optisch Deine Party-Gäste mit einem Audio-Kunstwerk als Einladung. Das Beste: Auf jeder CD-ROM befindet sich ein ausgereifter Power-Browser. Also keine Nerverei bei der Clip-Suche! Der Browser kann sämtliche gängigen Formate und sogar Java-Buttons darstellen. Du kannst die Clips in verschiedenen Größen ansehen – auch im Thumbnail-Format, ganz klar.

MASTER Web: 150.000 Clip Empire 4 CD-ROMs DM 29,95*
ISBN 3-8287-8108-X
EAN 9783828781085

NEUGIERIG? SOFORT ORDERN:
FON: 02131-765160
FAX: 02131-765432

Bestellungen nur gegen Verrechnungs-Scheck oder Angabe der Kreditkartennummer und Gültigkeitsdauer (American Express, Visa, Eurocard). Bestellungen über DM 50,- sind porto- und versandkostenfrei. Bei Bestellungen unter DM 50,- berechnen wir zuzüglich DM 5,- Porto- und Verpackungs-Kosten (*= unverbindliche Preisempfehlung)

bhv

TOCA 2 TOURING CARS

Den AC Superblower fährst Du in der Konstrukteurs-Meisterschaft

Auf der Playstation mußte sich „TOCA 2" mit Sonys „Gran Turismo" messen, auf dem PC fährt die begnadete Rennsimulation konkurrenzlos an die Spitze.

Umsetzungen von Playstation-Spielen für den PC gibt es einige. Die Qualität dieser Konvertierungen ist nur in einem Genre fast immer gegeben: bei den Rennspielen. Ob „Need for Speed III" oder „Colin McRae Rally" – die Spiele sahen besser aus als auf Sonys Konsole und fuhren sich genauso flott. „TOCA 2" ist das nächste in der Liste: Das Spiel wurde 1:1 übernommen, die Grafik ist hochauflösender und ein Mehrspieler-Modus über Netzwerk möglich. Und es ist fast perfekt.

Du steigst mit dem Auto Deiner Wahl in die englische Tourenwagenmeisterschaft TOCA ein und versuchst, Dich in der Meisterschaft zu profilieren. Dabei geht es in 26 Rennen über die acht britischen TOCA-Kurse, unter anderem Silverstone.

An weiteren Spielmodi stehen Dir die Arcade-lastige „Herausforderung" mit Zeit-Checkpoints und die Konstrukteurs-Meisterschaft (siehe Info-Kasten) zur Wahl. Wer üben will, wählt ein Einzelrennen oder das Zeitfahren.

Gefahren wird dabei streng nach TOCA-Regeln inklusive Boxenstopps, Verwarnungen und nur einer Qualifikationsrunde pro Kurs. Selbstverständlich kannst Du am Wagen schrauben, ihn auf den Kurs abstimmen oder bei Mistwetter Regenreifen aufziehen.

Das alles ist mit der Playstation-Variante vollkommen identisch, und trotzdem hat „TOCA 2" für den PC einen großen Vorteil: Es ist nur halb so schwer. Einsteiger gewinnen locker eine Meisterschaft im niedrigsten Schwierigkeitsgrad, was für noch mehr Motivation sorgt. Grafisch recht schön, packt das Spiel jedoch mit dem sagenhaften Handling der Autos und der verblüffenden Wirklichkeitsnähe. Ein Meisterwerk – auch auf dem PC.

TOCA 2 Touring Cars
Rennsimulation für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Codemasters | 1-8 Spieler

Min. Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 55 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, Direct3D Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Wunderschöne Auto-Bedienung, viele Spielmodi, langfristig motivierend

In Sachen Effekten ausbaufähige Grafik, langweiliger Sprecher

Genausogut wie auf der Playstation: Du setzt Dich davor und kommst nicht mehr weg

1

Gedrängel nach dem Start: Der Audi (M.) kämpft allein gegen zwei Nissans

Schön festhalten! Aus der Cockpit-Perspektive fährt es sich realistisch

Schneller sollst Du sein! Hier lohnt es sich, den 6. Gang ganz aufzudrehen

Schleudergang: Aquaplaning kann selbst die besten Regenreifen töten

Wer in der vorletzten Runde an die Box muß und führt, lebt riskant

Gewinnst Du eine Meisterschaft, gibt es Bonus-Strecken, wie diesen USA-Kurs

INFO

Die Konstrukteurs-Meisterschaft

Als regulären, aber trotzdem ganz anderen Spielmodus hat Codemasters „TOCA 2" die Konstrukteurs-Meisterschaft spendiert. Hier fährt das ganze Feld mit ein und demselben Auto eine Meisterschaft über die Strecken des Spiels.

Das Besondere daran: Du fährst nicht mit Tourenwagen, sondern zum Beispiel mit dem kleinen Formel-Ford-Rennwagen, einem sündhaft teuren TVR Speed 12 oder mit Jaguars Aushängeschild, dem Jaguar XJ 220. Diese Meisterschaften müssen aber freigespielt werden.

Schnell und flach: der Superblower und seine baugleichen Konkurrenten

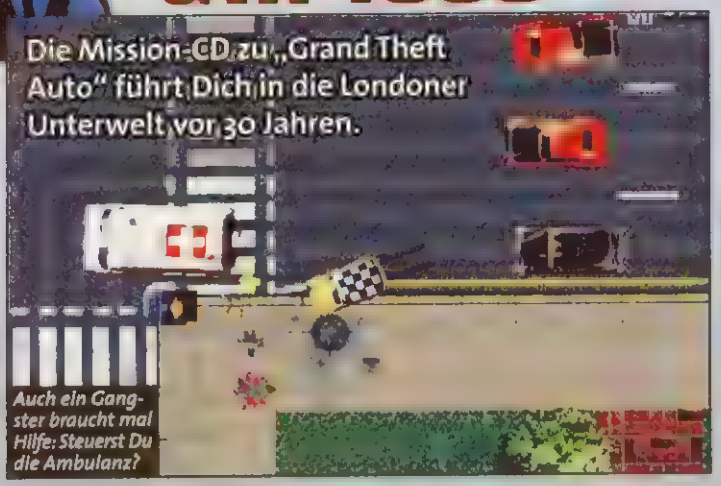
Sogar mit solchen lustigen „Dreirädern" kurvst Du über die Kurse

Text: Knut Gollert

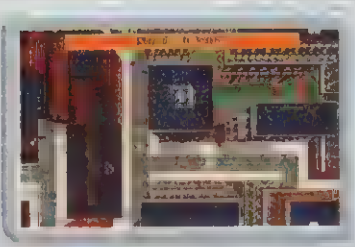
Sonnenbrille und Knarre gehören zum Image

GTA 1969

Die Mission-CD zu „Grand Theft Auto" führt Dich in die Londoner Unterwelt vor 30 Jahren.

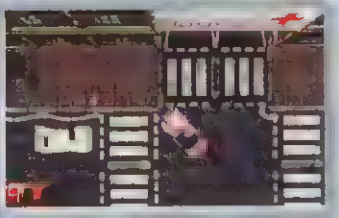


Auch ein Gangster braucht mal Hilfe: Steuerst Du die Ambulanz?



Abhängig von der Spielsituation wird stufenlos aus dem Bild herausgezoomt

Schießereien mit der Polizei lassen sich manchmal nicht vermeiden



„God save the Queen" – und den Rest Londons vor diesem kriminellen Flitzer!

Album: Acht Gangster stehen zur Wahl

Für Besitzer des ebenso krachigen wie gewaltlastigen „Grand Theft Auto" kommt nach mehr als einem Jahr ein Mission-Pack in die Läden. Wem in den USA der Boden unter den Füßen zu heiß wurde, der kann jetzt die altehrwürdige Hauptstadt des britischen Empires Ende der 60er Jahre unsicher machen.

Ziel des Spiels ist der Aufstieg eines (von acht) Kleinkriminellen zur geachteten Größe in der Londoner Gangsterszene. **Dieser Aufstieg auf der illegalen Karriereleiter gelingt Dir durch das Ausführen von Aufträgen für die lokalen Bosse.** Es müssen Waffen besorgt, Autos geklaut, Widersacher erledigt und Gebäude gesprengt werden – natürlich möglichst, ohne den Cops in die Hände zu fallen.

Das einfache Spielprinzip und die gut zu meisternde Steuerung wurden aus dem Original – welches Du für dieses Mission-Pack brauchst – übernommen.

Erneut liegen die Stärken in der guten Spielbarkeit der über 50 neuen Missionen, in den Originalzitaten aus der Gangster-Sprache und der zeitgemäßen Musik, die aus den Autoradios schallt. Hinzu kommt der Reiz des Linksfahrens.

Unangenehm ist dagegen die Länge der Spielabschnitte, in denen Du nicht speichern kannst. Auch die altbackene Grafik des teilweise übertrieben gewalttätigen Spiels reißt nicht unbedingt vom Hocker.

Das Spiel bietet über 30 Fahrzeugtypen

PC E/D

GTA London 1969

„GTA" Zusatz-CD für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | DMA/Take 2 | 1-4 Spieler

Min: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95/DOS, 60 MB HD, „GTA" CD. Empf: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3 [illegible]

Grafik | Sound | Dauerspaß

Rasante, abwechslungsreiche Missionen, Unterwelt-Slang, stimmiger Sound

Minimale Veränderungen zu „GTA", kein Speichern während der Mission

Wer das Original mochte und Gewalt nicht haßt, kann es mal mit Linksverkehr versuchen

3

Text: Joachim Enderlim

Warzone 2100

Mit gut funktionierender Echtzeit-Strategie in 3D überzeugt „Warzone 2100" Computergeneräle.

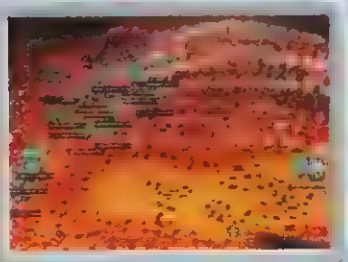
Diese kleine Basis ist für den Panzerstoßtrupp kein Problem

Dreidimensionale Echtzeit-Strategiespiele gibt es etliche. Doch entweder wurde – wie in „Battlezone" – eine gehörige Portion Action untergehoben, oder man hat das 3D-Konzept nur halbherzig durchgezogen, wie in „Total Annihilation". **„Warzone 2100" von Eidos ist das erste ‚klassische' Echtzeit-Strategical auf dem Markt, in dem jedes Objekt inklusive der Umgebung mit Hilfe von 3D-Grafik dargestellt wird.**

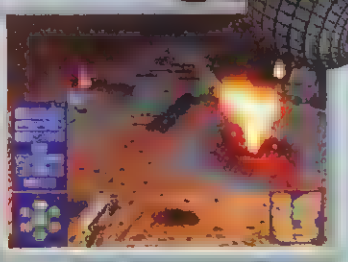
Nach einem alles vernichtenden Weltkrieg kämpfen auf der Erde verschiedene paramilitärische Organisationen um die Vorherrschaft. Du versuchst als Befehlshaber eines Stoßtrupps Nordamerika zu befrieden. Zu diesem Zweck kämpfst Du Dich durch drei Kampagnen, die jeweils auf nur einer großen Karte gespielt werden. In den einzelnen Missionen erforschst Du immer mehr des großen Einsatzgebiets und besuchst dank eines Transporters andere kleinere Karten. Im Spiel werden neue Technologien erforscht, Einheiten entworfen und gebaut, um sie auf herkömmliche „C&C"-Art in Richtung Feind zu schicken.

Die Kombination aus Forschung, Einheiten-Design und klassischem Echtzeit-Kampf ist zwar nicht neu, in dieser Form aber äußerst spannend und – nicht zuletzt dank der interessanten 3D-Optik – sehr lange motivierend.

Die schönen Waffen sind gelungen, lassen sich taktisch fabelhaft kombinieren, und die Steuerung hat man nach nur kurzer Eingewöhnungsphase gut im Griff. Technisch reißt „Warzone 2100" zwar keine Bäume aus, aber für ein 3D-Spiel bietet es ungewohnt viel Übersicht. Nicht nur für „C&C"-Liebhaber ist es der Strategie-Pflichtkauf in diesem Frühjahr.



Optimale Distanzwaffe: 20 erfahrene Mörser sprengen jede Verteidigung



Im blauen Einheiten-Menü (l.) stellst Du das Kampfverhalten Deiner Truppen ein

Verteidigung: Solche Stellungen treiben jeden Gegenspieler zu Verzweiflung

PC D

Warzone 2100

Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Eidos | 1-8 Spieler

Min: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 30 MB HD. Empf: Pentium [illegible], 32 MB RAM, Win 95, 70 MB HD, [illegible]

Grafik | Sound | Dauerspaß

[illegible]

Spielerisch herkömmliches, aber extrem packendes und anspruchsvolles 3D-Gebolze

1

Text: Knut Collert

Europas beste Ballzauberer und Dribbelkünstler bitten zum Spiel

Alle 24 Original-Mannschaften der Endrunde 98/99 sind mit dabei

Die Champions League steht für Fußball der Extraklasse – im offiziellen Spiel zum Wettbewerb kannst Du jetzt zeigen, wer Meister des Joypads ist!

UEFA Champions League 98/99

Die Menge tobt im ausverkauften Münchner Olympiastadion. Auf den Tribünen werden bengalische Feuer angezündet, Rauchschwaden schweben über dem Spielfeld. Nur noch wenige Augenblicke bis zum Anstoß, dann geht es wieder rund...

Tausch' die Fernbedienung gegen Dein Joypad und entscheide, wer die wichtigste Fußball-Trophäe Europas erhält. Rechtzeitig vor der Endphase der Champions League hat Eidos die Neuauflage seiner Simulation mit der Saison 98/99 fertiggestellt. **Du trittst mit einer von 24 Mannschaften im diesjährigen Wettbewerb den Kampf um den Titel an oder stellst ein individuelles Turnier mit den Teams aus der gesamten Champions-League-Geschichte auf.** So kannst Du zum Beispiel mit der Siegertruppe von 1963 (AC Mailand) die von 1996 (Ajax Amsterdam) herausfordern.

Grafische Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger bleiben allerdings nur Besitzern eines schnellen PC vorbehalten. Auch bei der Playstation-Version hat sich optisch nicht viel getan. Auch Innovationen sucht man leider vergebens. In Sachen Spielbarkeit dagegen macht „UEFA Champions League 98/99" einen soliden Eindruck – schließlich ist die Steuerung auch fast identisch vom Genre-Referenzprodukt „FIFA 99" übernommen worden.

Trotz der vielen Teams und Spielmodi bleibt Eidos' neuestes Werk nur ein schwacher Konkurrent von EA Sports' Meisterstück „FIFA 99". Fußball-Fans können allerdings getrost zugreifen – Spaß macht die Sache allemal!

Die diesjährige Champions League ist für Giovane Elber nach seiner schweren Verletzung kein Thema mehr – dafür kann er sich hier über ein erzieltes Tor freuen (PC)

In der Wiederholung kannst Du Tore aus verschiedenen Perspektiven betrachten (PC)

Heiß geht's im Strafraum her – ganz besonders bei gefährlichen Eckbällen (PS)

INFO

Die Champions League

Viele Jahrzehnte lang wurde die beste Vereinsmannschaft Europas durch den „Pokal der Landesmeister" ermittelt.

Obwohl sich das K.o.-System dabei bewährt hatte, entschloß sich die UEFA 1990, einen Liga-Modus einzuführen. Nun konnten mehr Mannschaften am Wettbewerb teilnehmen, wodurch sich zur Freude der Fußball-Fans die Anzahl der Spiele erhöhte.

Ab der nächsten Saison können sogar vier deutsche Teams – anstatt der bislang zwei – um die begehrte europäische Trophäe spielen. Borussia Dortmund ist nach dem Triumph von 1997 die – bislang – erste deutsche Mannschaft, der es gelang, die Champions League zu gewinnen.

Feuerwerk im Stadion: Andi Moller (l.) und Karl-Heinz Riedle nach dem 3:1 über Juventus Turin

Bei übermotiviertem Einsatz kennt der Schiedsrichter keine Gnade (PC)

Beim Freistoß schwenkt die Kamera zur besseren Übersicht hinter den Schützen (PC)

UEFA Champions League 98/99

Fußballsimulation für Einsteiger bis Profis

ca. 80/90 DM · Eidos Interactive · 1-4 Spieler

Min. Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 5 MB HD *Empf.* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 98, Soundkarte, Voodoo 2

Grafik	Sound	Dauerspaß
3	3	3

Original-Mannschaften, gut spielbar, abwechslungsreiche Kommentare

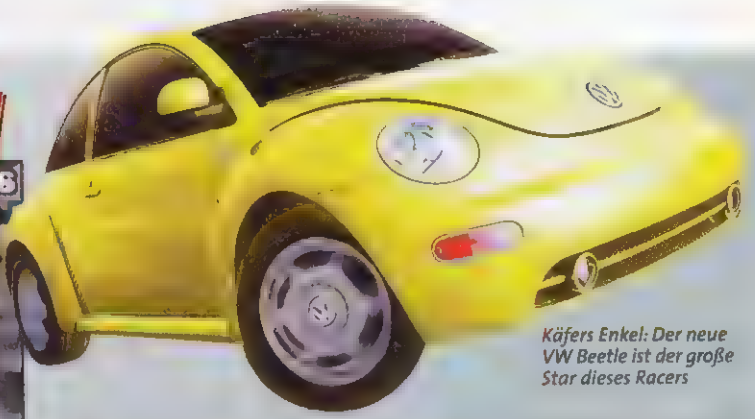
Hohe Hardware-Anforderungen, wenige Verbesserungen zum Vorgänger

Durchschnittliche Fußballkost mit starken Teams & Schwächen beim Angriff auf die Konkurrenz

Text: Michael Stapf · Fotos: Bongarts/Gunnar Berning

Beetle Adventure Racing

Keine Rücksicht auf Verluste: Bei der Jagd durch ein Hafenstädtchen werden Fässer und Verkehrsschilder einfach über den Haufen gefahren



Käfers Enkel: Der neue VW Beetle ist der große Star dieses Racers

Der New Beetle ist in Amerika noch beliebter als bei uns. Kein Wunder also, daß die US-Spieleschmiede Paradigm („PilotWings", „F1 – World GP") dem neuen Käfer ein Rennspiel widmet.

Im Meisterschaft-Modus und im Einzelrennen kannst Du nicht nur Deine Lieblings-Beetle-Farbe wählen, sondern das Auto auch nach Endgeschwindigkeit, Beschleunigung und Fahrverhalten aussuchen. Danach geht es zusammen mit sieben Computergegnern gleich auf die erste von insgesamt sechs Strecken.

Damit trotz der wenigen Kurse der Dauerspaß nicht ausgebremst wird, haben die Entwickler etliche Abkürzungen und Nebenstraßen ins Spiel gepackt. Immer wenn Du einen höheren Schwierigkeitsgrad erspielt hast, werden die Beetles schneller, was sich optisch durch coole Rallye-Streifen bemerkbar macht.

Neben dem Renn-Modus für bis zu zwei Spieler bietet „Beetle Adventure Racing" einen Battle-Modus, in dem sich bis zu vier Leute in neun Arenen spannende Matches à la „Mario Kart" liefern.

Das, was bei „BAR" am meisten auffällt, ist die detaillierte Grafik. Die Entwickler haben jede Strecke mit Gags wie angreifenden Dinosauriern oder Hubschraubern verziert. Schade, daß sich die Musiker nicht dieselbe Mühe gaben.

Trotz der Abkürzungen fehlt es noch an Abwechslung, um voll zu gefallen. Weitere Autos, wie etwa der alte Käfer, wären eine echte Bereicherung gewesen.

PC | PS | N64 | SAT | D

Beetle Adventure Racing
Rennspiel für Einsteiger

ca. 120 DM | Paradigm/Electronic Arts | 1-4 Spieler
• unterstützt Rumble Pak, Controller Pak

Grafik 1 | Sound | Dauerspaß 2

Schnelle und vor allem sehr schöne Grafik
viele Abzweigungen auf den Strecken
Nur Beetle als Fahrzeug wählbar, keine Simulation, nur sechs Strecken

Beetle-Fans wird's freuen: ein witziges Spiel mit dem beliebten VW, aber zu wenig Strecken

2

Text: Christian Henning

Der Beetle im Jurassic Park: Unzählige Grafik-Gags erfreuen am Wegesrand

Die Lava-Höhle gehört wegen fehlender Leitplanken zu den gefährlichsten Strecken

Imperialism 2

Überarbeitete Grafik: Zarte optische Verbesserungen der Landkarte erleichtern die Übersicht und das Strategen-Handwerk

Der Weg vom machtlosen Provinzfürstentum zur alles beherrschenden Weltmacht ist lang. Deshalb stellt Dir „Imperialism 2" gleich drei ganze Jahrhunderte zur Verfügung, bis das Imperium stehen muß.

Die Jagd nach Macht und Ansehen spielt zwischen dem 16. und dem 19. Jahrhundert. **Mit Deinen Computermännern verbesserst Du die Infrastruktur des Landes, handelst mit den Nachbarn und schickst Expeditionen in alle Welt.** Andere Kontinente sind anfangs unbekannt und wollen entdeckt werden.

Triffst Du dabei auf andere Nationen, dann sprechen entweder die Waffen oder die Diplomaten werden aktiv.

„Imperialism 2" vermeidet viele der spielstörenden Design-Macken des ersten Teils. Der Transport von Rohstoffen und Nahrung wurde deutlich vereinfacht, die Menüs sind merklich übersichtlicher gestaltet. Zusammen mit besserer Optik und vielen neuen Taktikoptionen bildet das zweite „Imperialism" eine echte Herausforderung für Strategie-Profis. Einsteiger greifen besser zum einfacheren „Civilization – Call to Power".

Im Diplomatie-Menü verhandelst Du mit den anderen Nationen

Trari trara, die Post ist da! Neue Nachrichten liefert der gepixelte Meldereiter

Neue Welt im Überblick: Auch auf der Landkarte werden Truppen verschoben

Ohne Strategie gibt's keine Macht

Mit diesem Menü produzierst Du neue zivile und militärische Einheiten

PC | E/D

Imperialism 2
Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM | Learning Company | 1-6 Spieler

Min. Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, 115 MB HD *Empf.* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95

Grafik | Sound | Dauerspaß 2

Verbesserte Optik, überarbeitete Menüstruktur, mit netter Multimedia-CD-ROM
Keine Automatik-Funktionen, sehr schwer, unübersichtliche Karte

Sehr anspruchsvoller und etwas abstrakter zweiter Teil des Strategie-Klassikers

2

Text: Volker Weitz

SILVER

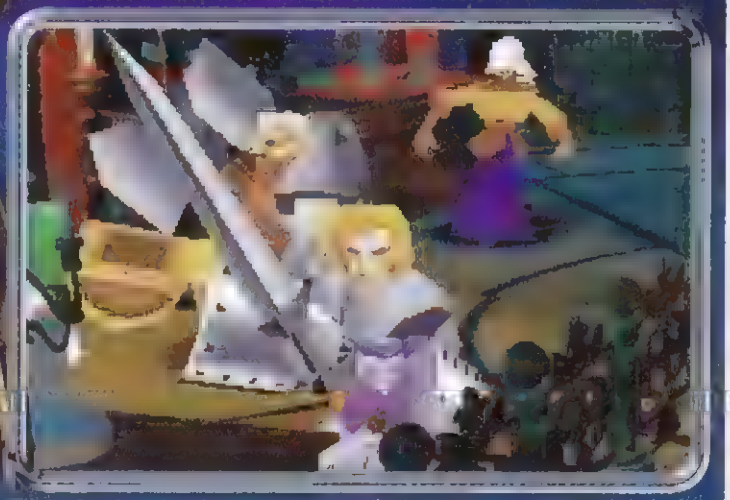
Knallharte Actioneinlagen und ein paar knackige Rätsel machen „Silver" zu einer gelungenen Genre-Mixtur für Spieleprofis.

Ein Schurke wie Silver hat, was Frauen angeht, eine recht einfache Sichtweise: möglichst viele und möglichst alle gleichzeitig. Um diesem chauvinistischen Ziel alsbald naher zu kommen läßt er von seinen Schergen alle Jungmaiden seines Reichs zusammentreiben und in seinen Palast verschleppen.

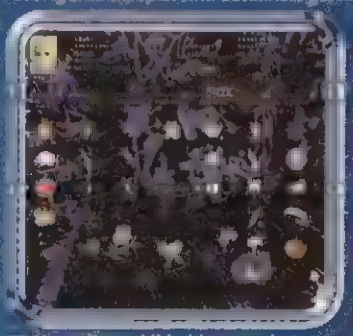
Ein Fehler, den er kein zweites Mal machen wird! Unter der geraubten Jungfrauenschar befindet sich auch das zukünftige Eheweib von Held David. Der kennt fürderhin nur ein Ziel: seine Angebetete den schmierigen Klauen von Silver zu entreißen und dem Frauenfeind nicht nur den Lebensfaden abzuschneiden.

Bevor Schurke Silver sein wohlverdientes Ende findet, muß David eine Menge schwieriger Aufgaben erledigen. **Auf jeder der neun Inseln des Reiches warten nicht nur die zahlreichen Diener von Silver, sondern auch ein besonders zäher Mittelmotz auf Abreibung.** Die teilst Du in „Silver" mit beherzten Mausklicks aus. Bis Du aber zum ernsthaften Gegner wirst, vergeht einige Übungszeit, zumal das Abenteuer für Dich im ersten Erfahrungslevel startet. Erst wenn Du eine Insel befriedet hast, wirst Du befördert. Damit Dir dabei nicht langweilig wird, folgen bis zu zwei zusätzliche Kämpfer Deinem Mausbefehl. Gegenstände und Waffen, die Du unterwegs findest, werden auf einem besonderen Bildschirm verwaltet.

„Silver" ist sicher nichts für blutige Anfänger im Action-Adventure-Gewerbe. Die Echtzeit-Kämpfe sind höllisch schwer, und zu allem Überfluß kannst Du den Spielstand nur an bestimmten Punkten speichern. Mit der richtigen Strategie kommst Du zwar überall weiter, aber so ein Kampf zieht sich oft recht lange hin – um frustige Niederlagen kommt Held David also nicht herum. Für Profis ist „Silver" aber eine echte Herausforderung – gute Grafik und tolle Soundkulisse inklusive.

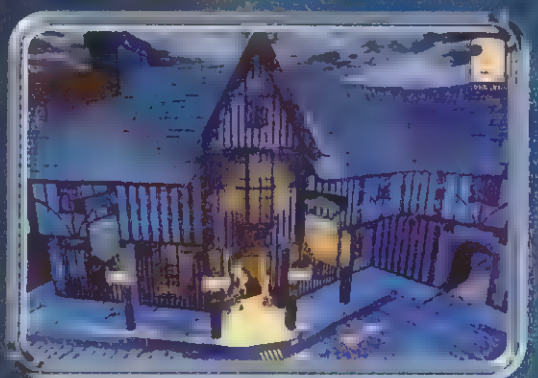


Mit den bantigen Gesichtszügen von Hauptheld David zittert jeder Feind. Die Figuren im Spiel sind detailliert gestaltet und realistisch animiert.



Im Verwaltungsbildschirm werden

Mit Hilfe eines Mini-Menüs kannst Du



Hausbesichtigung für Fachwerk-Fans: In diesem mittelalter

Kämpfer-Nachschub im Rebellenlager: Bis zu drei Helden

TIPS

Kampf und Versorgung

Übung macht den Meister

Bevor Du Dich ins Getümmel stürzt, solltest Du unbedingt in einem friedlichen Bereich Deine Fechtkünste üben. Denn nur mit den richtigen Mausbefehlen [illegible]

Schau im Laufe des Spiels auch immer mal wieder auf dem Charakterbildschirm nach und rüste Deine Helden mit den jeweils besten Waffen aus.

Proviant oder Heiltrank?

Du kannst die Hitpoints Deiner Helden zwar auch mit schnödem Proviant aufpäppeln, komfortabler und schneller geht's aber mit einem Heiltrank. Diese magischen Säfte findest Du beim Händler vor Ort in Orikeburn. Proviant und Nachschubpfeile erhältst Du relativ günstig bei den Händlern im Kasernenhof.

PC D

Silver

Action-Adventure für Profis

ca. 80 DM | Infogrames | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM
Win 95, 150 MB HD, Empf.: Pentium 200, 64 MB RAM

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Gute deutsche Sprecher, stimmungsvolle Grafik, praktische Charakterverwaltung

Sehr schwere Endgegner und Zwischengegner, gewöhnungsbedürftige Steuerung

Deftig schweres Action-Adventure-Spektakel für ganze Kerle und Mädels

2

Text: Volker Weitz

CIVILIZATION II

Sid Meier meets Playstation: Führe Dein Volk aus den Höhlen der Steinzeit auf fremde Planeten und erfahre, was es heißt, ein Herrscher zu sein.

Trophäensammlung: Im Thronsaal kannst Du Deine Erfindungen bewundern

Diplomatie: Um einen Krieg zu vermeiden, muß geschickt verhandelt werden

Deine Welt im Überblick: Auf diesen Landkarten beobachtest Du, wie sich Dein Volk entwickelt, zum Beispiel beim Städtebau oder der Flurbereinigung

Fast zeitgleich mit dem „Civilization II"-Nachfolger „Call to Power" (Test in SCREENFUN 4/99), bringt Activision jetzt den Klassiker von Kult-Programmierer Sid Meier für die Playstation.

Als Staatschef leitest Du die Geschicke eines Volkes von den Anfängen der Menschheit bis ins 21. Jahrhundert. Ziel ist es, als erstes Volk eine Kolonie auf einem fremden Planeten zu gründen. Gelehrte in Deinen Städten forschen nach Errungenschaften vom Rad bis hin zur Elementarphysik. Eine wachsende Bevölkerung verlangt einen höheren Lebensstandard: Tempel, Bibliotheken und Verteidigungsanlagen müssen gebaut werden. Du kannst andere Völker mit Armeen angreifen oder durch geschickte Diplomatie einen Krieg vermeiden.

„Civ II" ist rundenbasiert, so kannst Du Entscheidungen in Ruhe treffen, in der Civilopedia, einem virtuellen Lexikon, stöbern oder Dich von Ministern beraten lassen.

Trotz altertümlicher Grafik und umständlichen Kampfsystems ist die Umsetzung des Strategie-Meisterwerks sehr gut gelungen – dank schier unendlicher Spieltiefe und einer einfachen Steuerung.

Die letzte Grenze: Nur die besten Völker erforschen auch den Weltraum

PC | PS | N64 | Sat

Civilization II

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Activision | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card

Grafik | Sound | Dauerspaß

Gute Online-Hilfe, lange motivierend, große Spieltiefe, gute Steuerung

Grafisch mager, umständliches Kampfsystem

Eine Bereicherung für die Playstation: Der PC-erprobte Strategie-Hit motiviert für lange Zeit

1

Text: Boris Manav

Bloody Roar 2

Hudson Soft bescherte Spielern unlängst das niedliche „Mario Party" fürs Nintendo 64 (Test in SCREENFUN 3/99). Daß die Japaner auch anders können, beweisen sie mit dem brachialen Fightspiel „Bloody Roar 2".

Neun Charaktere prügeln sich mit vielen Kombos und durch die Arenen. Wem es dabei zu bunt wird, der verwandelt sich per Knopfdruck in ein mächtiges Monster und heizt seinem Gegenüber mit scharfen Krallen und noch kräftigeren Super Special-Moves ein.

Dank hochauflösender Grafik sehen die detaillierten, aber eckigen Figuren sehr gut aus. Allerdings halten sich die Veränderungen zu Teil eins in Grenzen. Doch wer den Vorgänger noch nicht hat, der darf bedenkenlos hinlangen.

Laßt Beine sprechen: Die sehr gut animierten Kämpfer haben viele Trittkombinationen auf Lager

PS

Bloody Roar 2 – Bringer of the new Age

Fightspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Virgin/Hudson Soft | 1-2 Spieler

• unterstützt Dual Shock

Grafik | Sound | Dauerspaß

High Resolution-Grafik, Special-Moves leicht auszuführen, neun gute Charaktere

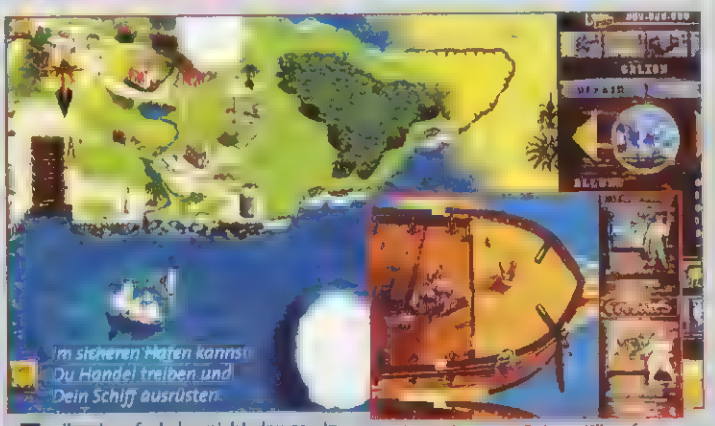
Maßige Musik, wenig Veränderungen zum Vorgänger, eckige Figuren

Schnelles Japano-Fightspiel in schöner, hochauflösender Grafik und mit tollen Schlag-Kombos

2

Text: Christian Henning

Der Korsar



Fertigmachen zum Entern: Kämpfe auf den Schiffen laufen in Echtzeit ab

Freibeuter fackeln nicht lange. In „Der Korsar" steigst Du auf Seiten von England oder Frankreich in die Spielhandlung ein und machst die Weltmeere unsicher. Ausgestattet mit einem kleinen Segelschiff, jagst Du die Flotten des Feindes. Seeschlachten laufen automatisch ab, beim Kampf Mann gegen Mann kannst Du mit der Maus eingreifen. **Du mehrst den Reichtum durch lukrativen Handel, das Erledigen von Aufträgen und das Kapern von Schiffen.**

Wenn Du schon den Microprose-Klassiker „Pirates" geliebt hast, dann wirst Du auch den „Korsar" mögen. Das unkomplizierte Salzwasser-Spektakel ist besonders für Einsteiger geeignet. Auf Dauer jedoch ist das ewig gleiche Spielschema leider ermüdend.

PC | D

Der Korsar

Simulation für Einsteiger

ca. 70 DM | Microids/Infogrames | 1 Spieler

Min: Pentium 133, 16 MB RAM Win95, 100 MB HD Empf: Pentium 200, 32 MB RAM Win 95

Grafik | Sound | Dauerspaß

Gelungene Piratenstimmung, brauchbares Tutorial, unkomplizierte Steuerung

Wenig Abwechslung, fummelige Handelsmenus, kaum Taktik im Kampf

Brauchbares, pausenfüllendes Seemannsgarn für Neulinge im harten Piratengeschäft

3

Text: Volker Weitz

LANDS OF LORE III

Gröblichst gepixelt: Die Figuren sind grafisch gründlich mißlungen

Karies oder Parodontose? Der Drache beißt trotzdem herzhaft zu

Im dritten Teil wird's metaphysisch: Dein Held ist auf der Suche nach seiner gestohlenen Seele.

Held Copper hat ein spirituelles Problem: Irgendwo auf seinen Fantasy-Reisen ist ihm die Seele abhanden gekommen. Das kostbare Ding wuselt jetzt unruhig zwischen den Dimensionen und wartet auf Rettung. Die kommt hoffentlich von Dir, denn Du steuerst den seelenlosen Helden.

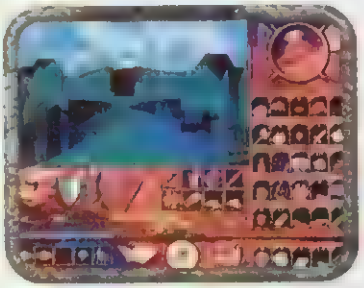
Kaum im Spiel angekommen, sollte Dein Held einer von vier Gilden beitreten. Neben dem Krieger- und Diebeshandwerk kann Copper Zauber- und Priesterkünste erlernen. In jeder Gilde werden zudem wichtige Ausrüstungsgegenstände und Waffen bereitgehalten. Die sind spätestens dann von Nöten, wenn Du die sicheren Mauern von Gladstone verläßt.

Überall in der weitläufigen Landschaft haben sich magische Portale geöffnet, die fleißig Monster ausspucken. Das unfreundliche Getier wird per Mausklick in Echtzeit bekämpft. Für gewonnene Kabbeleien sackt Copper Erfahrungspunkte ein. So steigt er langsam, aber sicher in seiner Berufsklasse auf und erlernt neue Fertigkeiten. Umfangreiche, klar strukturierte Menüs informieren über alles Wissenswerte im Spiel. Und eine magische Landkarte hilft weiter, wenn Dein Held sich verlaufen hat.

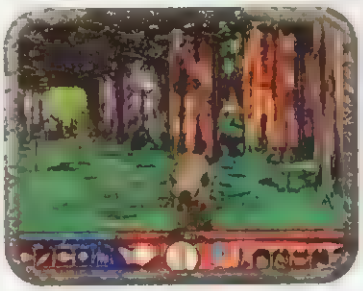
Die Fortsetzung von Westwoods Rollenspiel „Lands of Lore II" arbeitet mit der gleichen, leicht überarbeiteten Grafik-Engine. Das Märchenreich um die Hauptstadt Gladstone wird wieder in scrollender 3D-Optik geboten.

Leider hat sich auch an der Darstellung der Figuren wenig geändert. Freund und Feind sind – ganz wie im Vorgängerspiel – arg gepixelt und lassen deshalb nur schwer echte Fantasy-Atmosphäre aufkommen.

Zum Glück lenkt die abwechslungsreiche Story von diesem grafischen Jammertal ab. Zahllose Mini-Missionen lassen Copper und Dir kaum Zeit, sich über die Optik zu ärgern. Das fair designte Spiel schenkt auch Neulingen eine Chance. Bleiben zum Kritisieren die unverschämt hohen Hardware-Anforderungen. Wenn Du nicht zum CD-ROM-Wechsel-Discjockey werden willst, mußt Du satte 1 GByte Daten auf der Festplatte installieren!



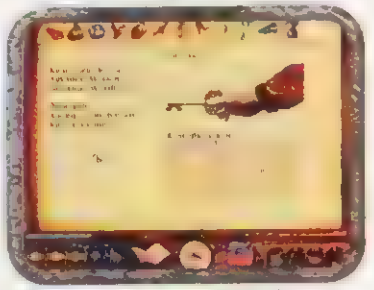
Per Mausklick kannst Du jederzeit den Inhalt Deines Rucksacks begutachten



Futter satt... Gefällte Borstenviecher liefern prima Schinkenspeck

Neue Zaubersprüche kannst Du gunstig in der Magiergilde kaufen

Ein Lageplan wird automatisch mitgezeichnet, wenn Du unterwegs bist



Neue Sondertalente winken als Belohnung für neue Erfahrungslevels

Kampfer, Dieb, Priester und Zauberer: Diese vier Berufe stehen zur Wahl

PC D

Lands of Lore III

Rollenspiel für Einsteiger

ca. 80 DM | Westwood | 1 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95 450 MB HD *Empf.* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 1 GB HD, 3D-Grafikkarte

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

Gute Menuführung, sehr viele Gegenstände, abwechslungsreiche Story

Magere Grafik, hohe Hardware-Anforderungen, häufiger CD-Wechsel

Technisch veraltete Fortsetzung, die inhaltlich aber wieder viel Boden gutmachen kann

2

TIPS

Der Weg zum Drarakel

Das Drarakel ist ein bereits aus dem Vorgängerspiel bekannter Außerirdischer. Auf seine Informationen können Dein Held und Du nicht verzichten.

Du findest das Wesen, wenn Du Dich von Gladstone Richtung Süden bewegst. Im Wald taucht bald eine Lichtung mit einem kleinen Vulkan auf. Hier ist der Eingang zur Feuerwelt. Sobald Du dort den Teleporter betrittst, landest Du im Versteck des Drarakels. Nachdem ihr geplaudert habt, wirst Du in seine Höhle gebeamt. Dem Diener solltest Du nicht trauen

Das Drarakel

Text: Volker Weitz

STARSIEGE

Der Robo-Klassiker „Earthsiege“ von Dynamix stampft in die nächste Runde: „Starsiege“ ist eine neue Etappe im Krieg gegen die Cybriden.

Hercs unterscheiden sich durch ihre Schutzschilde von Mechs

Jeder Herc läßt sich individuell ausrüsten und bewaffnen

Vor jeder Mission kannst Du Deinen Trupp samt Piloten zusammenstellen

Lauf nur, lauf! Dieser Gegner hat bereits einige Waffen eingebüßt und flieht

Kawumm! Bei Treffern splittert Panzerung von den Hercs ab

Der Krieg der Menschheit gegen die Cybriden, die schon in zwei „Earthsiege“-Teilen geschlagen wurden, ist wieder neu entflammt. Und entschieden wird er wiederum mit Hercs, den riesengroßen Kampfrobotern und Brüdern der BattleMechs. Du taumelst als Jung-Spund mitten in den Schlagabtausch und darfst Dein Pilotenkönnen auf Seiten der Allianz oder der Cybriden beweisen.

In insgesamt 35 Missionen bestehst Du die beiden Kampagnen oder wirst in Trainingsmissionen mit der Führung eines Hercs vertraut gemacht. Vor jedem Einsatz suchst Du einen Robo aus, bewaffnest ihn und stellst ein maximal vierköpfiges Team zusammen. In der 3D-Welt werden nun gegnerische Basen zermürbt, Freunde gerettet oder aber Technologien gestohlen.

Grafisch auf der Höhe der Zeit, aber etwas effektlos, überzeugt „Starsiege“ vor allem mit recht großen und taktisch anspruchsvollen Missionen. Lediglich die Steuerung der Hercs ist teilweise unnötig kompliziert ausgefallen. Der zeitweise arg hohe Schwierigkeitsgrad dämpft die Motivation ebenfalls. „Starsiege“ bleibt darum ein guter Genre-Vertreter ohne wirkliche Höhepunkte.

PC E/D

Starsiege

Robo-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Dynamix/CUC | 1-20 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 270 MB HD, Empf.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 380 MB HD, Voodoo2-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ 35 verschiedene Herc-Designs, gute Strategieanteile, schöne Missionen

– Gewöhnungsbedürftige Steuerung, effektarme Grafik

Ordentlicher, aber in keiner Hinsicht spektakulärer Robo-Shooter für Freunde des Genres

2

Text: Knut Gollert

CIVILIZATION II™
JETZT FÜR DIE PLAYSTATION.

(Bildvorlage: "Berliner Mauer" 1989)

SCHREIBEN SIE DIE GESCHICHTE NEU.

©1996 MicroProse Software Inc. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz von MicroProse. CIVILIZATION und MicroProse sind eingetragene Warenzeichen von MicroProse, Inc. oder der ihnen angegliederten Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

MEDIZINER ODER METZGER?

VON MANNSTEIN

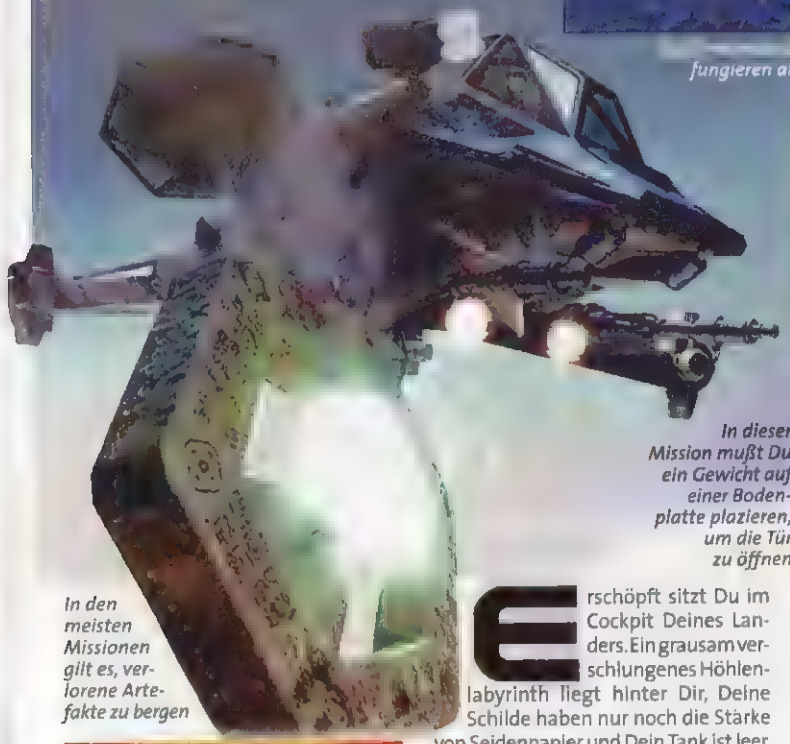
BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

LANDER

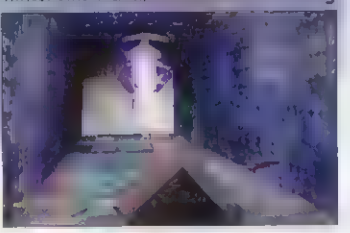
In diesem Spiel, das in Sachen Geschicklichkeitsspiel steuerst Du einen Bergungsraumer durch 30 haarsträubend schwere Missionen. Problem: Du hast nur ein Triebwerk.

fungieren als Fadenkreuz Deiner angewählten Waffe



In den meisten Missionen gilt es, verlorene Artefakte zu bergen

Intelligent gelöst: Gleitet die Kamera hinter eine Wand, wird diese durchsichtig



In dieser Mission mußt Du ein Gewicht auf einer Bodenplatte plazieren, um die Tür zu öffnen

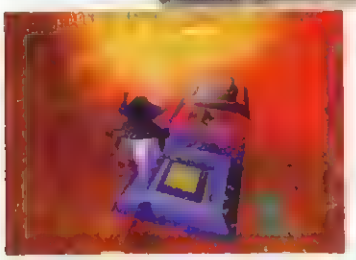
Erschöpft sitzt Du im Cockpit Deines Landers. Ein grausam verschlungenes Höhlenlabyrinth liegt hinter Dir, Deine Schilde haben nur noch die Stärke von Seidenpapier und Dein Tank ist leer. Mit den letzten Reserven erreichst Du vielleicht noch den Treibstoffspender da vorne. Doch plötzlich tauchen aus dem Nichts gegnerische Panzer auf und feuern ohne Vorwarnung...

Ohne Frage gehört Psygnosis' „Lander" zu den schwersten Spielen dieses Jahres. Kein Wunder, denn Du sitzt in einem kleinen Bergungsraumer, der auf nur einer Düse balancieren und die Anziehungskräfte der Planeten austricksen muß. Die sehr realistische Art der Simulation ist schon aus Klassikern wie „Thrust" oder „Gravity Force" bekannt. Jetzt wurde sie jedoch in eine feindselige 3D-Welt implementiert, in der Du 30 Missionen bestehen mußt.

Mit Hilfe von nur einer Schubdüse versuchst Du, Dein Schiff nicht nur über dem Boden zu halten, sondern auch zu bewegen. Dazu kannst Du es mit Maus oder Joystick entlang aller drei Achsen bewegen: Wie ein Flugzeug kann Dein Gleiter rollen, nicken und gieren. Nach einigen Minuten der Übung hast Du die komplexe Steuerung verinnerlicht und kommst wunderbar mit den physikalisch korrekten Bewegungen Deines Fliegers zurecht. Doch leider genügt das nicht.

In „Lander" mußt Du Geld verdienen, um den Flieger immer weiter aufzurüsten oder einen besseren kaufen zu können. Dazu fliegst Du Missionen, in denen Artefakte und Sonden geborgen oder gegnerische Einrichtungen zerschossen werden. Natürlich triffst Du auf gemeine Verteidiger und extrem verzwickte Tunnelsysteme, die Deine Flugkunste auf die Probe stellen.

Eigentlich stimmt in diesem Spiel alles: Die Grafik ist flott, die Musik wunderschön, und die Fliegerei macht dank toller Physik unerhört viel Spaß. Allerdings frustriert „Lander" schnell, da allzuoft der Treibstoff ausgeht und Gegner mit immer härteren Waffen zuschlagen. Dies, gepaart mit der sehr anspruchsvollen Steuerung, ist ein tödlicher Mix, der nur wirkliche Spieleprofis begeistert.



Endlich: ein Bonusraum mit neuem Treibstoff, Schild-Extra und Geld

PC

Lander

Geschicklichkeitsspiel für Profis

ca. 80 DM | Psygnosis | 1-4 Spieler

Min: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95 8 MB HD *Empf:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik | Sound | Dauerspaß

Übersichtliche 3D-Grafik, toller Soundtrack, wunderschönes Physikmodell

Teilweise sehr schwere Missionen, für Einsteiger ungeeignet

Für Newton-Fans: Brillant konzipiertes Spiel mit äußerst zermürbender Schwerkraft

2

Text: Knut Gollert

TIPS

Aus alt mach neu

Bereits 1982 erschien „**Gravitar**", ein Atari-Spielhallenautomat, der spielerisch auf dem gleichen Prinzip beruht wie „Lander" – jedoch nur zweidimensional.

„**Thrust**", 1986 für den Commodore 64 veröffentlicht, war die erste Variante, in der das Raumschiff ein Gewicht tragen konnte: die Klystron-Pods, was mitunter für physikalisches Chaos sorgte.

Optisch ‚unkompliziert': der „Thrust"-Raumer mit Klystron-Pod

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.

Bei der BARMER steht der Mensch im Mittelpunkt. Wir bieten über 9 Millionen Versicherten optimale medizinische Versorgung. Und speziell für junge Leute gibt es jede Menge interessante Informationen kostenlos:

Diese Scheibe ist ein Hit! Unsere neue CD-ROM lädt ein zur virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält viele Tipps für einen stressfreien Berufsstart und bietet viel Spaß für die Freizeit.

☐ **FIT FOR FUTURE – die CD-ROM zum Berufsstart.**

☐ **!LOOK – das 1/4-jährliche BARMER Jugendmagazin.**

☐ **IT´S YOUR WAY – die Broschüre zum Berufsstart.**

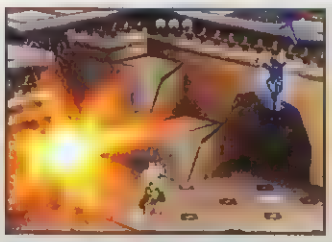
☐ **MY WAY – der Studienplaner mit Uni-Szene-Tipps.**

☐ **GUTE ZEIT 1999/2000 – der neue Action-Timer.**

Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.500 BARMER Geschäftsstellen.

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

CHECK



Gönn dem Feind keine Verschnaufpause!

PS E/D

Bloodlines

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Sony | 1-4 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Jeder für sich! Hier jagen sich bis zu vier Gegner gleichzeitig in einer verbauten Arena die Extras ab. Als futuristischer Gladiator mußt Du Deine Mitspieler daran hindern, Energiepunkte zu aktivieren. Von Schlägen und Tritten bis zum Betäubungsschuß ist alles erlaubt.

Dieses einfache Spielprinzip gibt zwar nicht viel her, es macht aber zu viert trotzdem eine Menge Spaß und ist eine willkommene Abwechslung zum niedlichen „Bomberman".

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

- + Kurzweiliger Vierspieler-Modus, coole Charaktere, schöne Grafik
- − In dem Durcheinander verliert man schnell mal den Überblick

Ein gutes Multiplayer-Spiel, für Einzelspieler allerdings wird's auf Dauer zu eintönig

3

Da fliegen die Fetzen: Felicia (l.) und Morrigan

PS E

Dark Stalkers 3

Fightspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Capcom/Virgin | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Aus der Welt der Sagen und Legenden sind die berühmtesten Figuren zusammengekommen, um sich gnadenlose Duelle zu liefern. Gekämpft wird mit allen Tricks: Rotkäppchen etwa zieht blitzschnell eine Uzi aus dem Körbchen oder läßt Tellerminen aus dem Rock fallen.

Leider ist der Fantasy-Prügler technisch nicht auf dem neusten Stand und die schwierigen Special-Moves sorgen für Verwirrung. 2D-Fightspiel-Fans sind bei „Dark Stalkers 3" aber genau richtig.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- + Große Bandbreite verschiedener Figuren, geniale Special-Moves
- − Grafisch und akustisch etwas abgeschlagen, manchmal zu hektisch

In vielen Bereichen nicht mehr up-to-date, aber dank der abgedrehten Ideen spielenswert

3

Hirsch im Anmarsch – gleich knallt's

PC D

Deer Hunter 2

Simulation für Einsteiger

ca. 50 DM | GT Interactive | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, 40 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, 150 MB HD, 3D-Grafikkarte

Die „Deer Hunter"-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Spielen in Amerika. Was viel über die Amis sagt, aber nichts über die Qualität der Spiele.

In „Deer Hunter 2" schulterst Du Dein Jagdgewehr, schleichst durch einen grottenschlechten 3D-Wald und lauerst auf Wild. Taucht das endlich auf, dann ziehst Du am Abzug der Flinte, der Hirsch fällt um, und das Spiel ist aus. Spielt lieber eine Runde Windows-Solitär. Das macht mehr Spaß und schont die Bambis.

Grafik 5 | Sound 5 | Dauerspaß 5

- + Sehr beruhigend, wirklichkeitsnahes Wildverhalten
- − Unzureichende Grafik, keine vernünftige Übersichtskarte

Öde und technisch unter aller Kanone. Da gehen wir lieber im richtigen Wald spazieren

5

Schnell doch! Der Angreifer kurvt gen Tor

PC PS N64 E/D

FIFA 99

Fußballspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | EA Sports | 1-4 Spieler

Unterstützt: Rumble Pak, Controller Pak

Bei den überragenden PC- und Playstation-Versionen konnte eigentlich nichts schiefgehen: „FIFA 99" auf dem Nintendo 64 ist genauso schön, genauso groß und genauso gut. Bis auf den Kommentar. Aus Speichergründen gibt es nur die englischen Sprecher – für deutsche Ohren ungewohnt und ungewollt.

Lobenswert dagegen ist die stark verbesserte Steuerung gegenüber dem Vorgänger. Ein Klasse-Kicker und sehr ernstzunehmender „ISS 98"-Konkurrent!

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- + 246 Originalmannschaften, tolle Steuerung, langfristig motivierend
- − Spielkommentare nur in englisch, dadurch schlaffere Atmosphäre

Das lederne Meisterwerk schlafft auf dem N64 nicht ab: Fußball der Güteklasse 1a!

1

In der Schenke erhältst Du wertvolle Infos

PC D

Galador

Adventure für Fortgeschrittene

ca. 50 DM | Topware | 1 Spieler

Mindestens: 486DX2 66MHz, 8 MB RAM, Windows 95, 80 MB HD
Empfohlen: Pentium 90, 32 MB RAM, Windows 95, 500 MB HD

Nach einem mißlungenen Pakt mit einem Dämon ist ein junger Mann im Körper eines feigen Prinzen gefangen. Um ihn dort wieder herauszubekommen, mußt Du etliche Gespräche und Rätsel in einer comicartigen Fantasy-Welt hinter Dich bringen.

Die technische Umsetzung ist überholt und bringt unfreiwilliges Grausen in die eigentlich witzige Story. Nichtsdestotrotz können Anhänger der Adventure-Kunst von Anfang der 90er nochmal zuschlagen.

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 3

- + Lustige Fantasy-Geschichte, Comic-Grafik, alter 2D-Charme
- − Gruseliges Point-&-Click-Interface, teilweise Amateur-Sprache

Ein technisch angegrautes 2D-Abenteuer, das sich mit Witz und Story retten kann

3

Spider-Man hat viele Netz-Tricks drauf

PS D

MSH vs. Streetfighter

Fightspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Capcom/Virgin | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Comic-Fans aufgepaßt! Hinter der Abkürzung „MSH" verstecken sich nicht etwa die Münchner Spanferkel Hirten, sondern die Marvel Super Heroes. Wolverine, Spider-Man und viele andere treten gegen die besten Street Fighter an. Spektakuläre Animationen und der bunte Marvel-Zeichenstil werten die für Fightspiele eigentlich nicht mehr zeitgemäße 2D-Optik auf. Special-Moves werden mitten im Kampf mit Zwischensequenzen unterlegt. Klasse!

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- + Die berühmtesten Marvel-Helden sind vertreten, schöner Zeichenstil
- − Laue Musikstücke, kaum unterschiedliche Spielmodi

Für Comic-Fans eine Offenbarung: Spidy und Co. treten gegen Ryu und seine Bande an

2

Text: Joachim Enderlin, Heinrich Lenhardt, Volker Weitz, Christian Henning, Michael Stapf, Knut Gollert

Rennvergnügen mit einer prima Optik!

PC PS D

Racing Simulation 2

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Ubi Soft | 1-2 Spieler

Unterstützt: Dual Shock, Analog Controller

Auf das Fahrgefühl kommt's an! In Sachen Boliden-Handling und Kurvenverhalten hat „Racing Simulation 2" ganz klar die Motorhaube vorn.

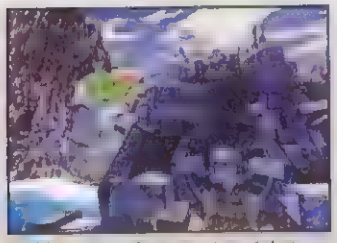
Die Renner steuern sich wunderbar weich und realistisch über die Rennstrecken. Die Grafik ist gut und übersichtlich. Da kann man auch locker verschmerzen, daß die Original-Fahrer- und Teamnamen fehlen. Das viele Geld für die Formel-1-Lizenz hat man lieber in die Entwicklung gesteckt, und das ist gut so.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Unkomplizierter Arcade-Modus, echte Formel-1-Strecken
- Keine lizenzierten Fahrer- und Teamnamen, schwerer Sim-Modus

Auch ohne Lizenz ein gutes Formel-1-Feeling für hungrige Playstation-Rennfahrer

2



Reif für die Insel? Hier liegt der Schatz

PC D

Redjack

Adventure für Einsteiger

ca. 80 DM | THQ | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, 80 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95

In der Rolle des jungen Nicholas Dove wirst Du in diesem Adventure in eine finstere Piratenverschwörung verstrickt. Es geht um Verrat, Rache und einen sagenhaften Schatz. Als Abwechslung zu den fast linearen Gesprächen darf zwischendurch ein bißchen geschossen und gesäbelt werden.

Die 3D-Umgebung ist voll einsehbar, laufen kannst Du aber nur in vorbestimmte Richtungen. Dabei geht die Darstellung leider stark in die pixeligen Knie.

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Stimmungsvolle Freibeuter-Story, Action-Einlagen zur Auflockerung
- Pixelgrafik beim Bewegen, teils nervige Steuerung und Gespräche

Großteils spannendes Piratenabenteuer mit Schwächen bei der technischen Umsetzung

2

Für Einsteiger: Die Tiere rennen von allein

PC PS N64 SAT D

Running Wild

Rennspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Sony | 1-4 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Auf die Pfoten, fertig, los! In „Running Wild" laufen Zebras, Elefanten und andere Tiere um die Wette. Dein Part beschränkt sich dabei leider nur auf simples Links- und Rechtsdrücken sowie sporadisches Springen, um einem Hindernis auszuweichen.

Das niedliche Rennspiel besitzt eine witzige, aber nicht ganz fehlerfreie Grafik. Jüngere Playstation-Einsteiger mögen für eine Weile ihren Spaß haben, erfahrenere Spieler sind schnell unterfordert.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Vierspieler-Modus, witzige Figuren mit verschiedenen Eigenschaften
- Einfallslos bei Streckendesign und Steuerung, nur acht Kurse

Für Spiele-Einsteiger ist das nette „Running Wild" noch eine Herausforderung

3

Ene mene-mun, tot ist die Killerkuh!

PC N64 E

South Park

3D-Shooter für Einsteiger

ca. 80 DM | Acclaim | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium II 266, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Empfohlen: Pentium II 300, 32 MB RAM, Windows 98, 100 MB HD, 3D-Karte

Vier fluchende Grundschüler plätten mit Piranha-Schleudern und Medizinbällen außerirdische Mutantenmonster. Das ist vielleicht ein guter Witz, aber ein schlechtes Spiel: Auch wer die TV-Vorlage schatzt, ist beim „South Park"-Shooter vergrätzt. Am pfuschig 'runtergehudelten Design der N64-Version (Test in SCREENFUN 3/99) hat sich für PC-Spieler nichts geändert. Höher aufgelöste, aber langweilige und unfaire Massenattacken killen Kenny und die Motivation.

Grafik 5 | Sound 2 | Dauerspaß 3

- 3D-Action mit Humor, ganz nett für Netzwerk und Internet
- Technisch unterbelichtet, hirnloses Leveldesign, kaum Abwechslung

Enttäuschend: Lieber „South Park" im TV sehen als diesen Action-Langweiler durchstehen

4

Fei Long (r.) vermöbelt den Soldner Rolento

PS E

Street Fighter Alpha 3

Fightspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Capcom/Virgin | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Totgesagte kämpfen länger. Auf 31 (!) Mann wurde die „Street Fighter"-Truppe erweitert und beweist dank wunderbar unkomplizierter Steuerung, daß sie noch immer nicht zum alten Eisen gehört. Den Kämpfern hätten ein paar Animationsphasen mehr zwar nicht geschadet, doch die farbenfrohen, detaillierten Sprites machen dieses Manko wieder wett. Dank seiner vielen unterschiedlichen Spielmodi ist „SFA 3" das beste der hier getesteten Fightspiele.

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Stolze 31 Charaktere, detaillierte Grafik, viele Spiel-Mods
- Weniger Animationsphasen als der Automat, dröger Sound

Sie können's immer noch: „SFA 3" muß sich nicht vor der 3D-Konkurrenz verstecken

2

Mit Mann und Maus hinten dicht machen!

PC PS D

Viva Fußball

Fußballspiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Virgin | 1-2 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 32 MB RAM, Windows 95, 60 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 150 MB HD, 3Dfx-Karte

Davon träumen viele Fußball-Fans: eine der großen Nationalmannschaften der letzten 40 Jahre durch die WM zu führen. Allerdings sieht die Realität hier anders aus. Obwohl die Grafik gut ist, wirkt „Viva Fußball" spielerisch unausgereift und sehr hektisch. Schöne Spielzüge oder Flankenläufe bleiben Mangelware und entspringen eher dem Zufall. Allerdings könnten Fans der „Sensible Soccer"-Reihe an der schnellen Action ihre Freude haben.

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

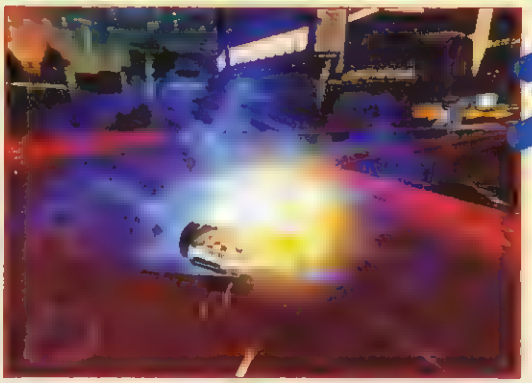
- Sehr schöne Stadien, über 1000 originale Nationalmannschaften
- Ungenaue, schwammige Steuerung, kein Kommentator, hoher Frustfaktor

Dieser Ball wurde verstolpert – „Viva Fußball" bleibt spielerisch nur Mittelklasse

3

Dethkarz

Beängstigend: Auf beiden Seiten der Strecke geht's weit, weit nach unten. Wer fällt, verliert kostbare Sekunden



Karamba – direkt in den Allerwertesten! Diese Rakete hat gepaßt Treffer gehen auf Kosten der Schildenergie. Ist sie weg, bist Du tot

Kipp ihn! Profilierungssüchtige Rennhelden fahren ausschließlich auf zwei Rädern

Spieler können sich zur Zeit nur staunend fragen, was denn wohl bei Infogrames los ist. Hat man den Frankfurtern die Lagerhallen gekündigt oder rollt eine neue Preisoffensive an? Kosten alle Spiele bald nur noch 40 Mark?

Nicht nur Gurken nämlich, sondern auch wirklich gute Spiele werden schon kurz nach Erscheinen zu Aldi-Preisen unter die Leute geworfen. Die aktuellen Beispiele auf diesen Seiten: „Dethkarz", „Wargasm" und „Total Air War".

Der grandiose Flitzer „Dethkarz" der australischen Spieleschmiede Melbourne House („KKND") ist das neueste Produkt der neuen „Soft Price"-Offensive von Infogrames. Erst im vergangenen Oktober auf den Markt gekommen, gibt es den futuristischen Action-Flitzer bereits jetzt für knackige 30 Mark.

In sieben saftigen Ligen, die alle nacheinander freigespielt werden wollen, flitzt Du über vier Basiskurse, in je drei Längenvarianten. Wie im Klassiker „WipEout" kommt es nicht nur auf die richtige Straßenlage an, sondern auch auf gute Reaktionen. Denn auf den Strecken sprechen die Waffen. Jedes Auto hat eine Standardwaffe. Hinzu kommen allerlei Raketen, Spezial-Waffen und Verteidigungs-Extras, die Du auf der Strecke aufsammelst.

Das Zusammenspiel von Rad und Rakete ist Spaßgarant Nummer 1 – wie in „WipEout". Hinzu kommen die sehr schnelle und vor allem faszinierend schicke Optik, das gute Streckendesign und eine Vielzahl an unterschiedlichen Flitzern. Der Sound schafft es leider nicht bis in die Oberliga, und auch die optische Abwechslung läßt etwas zu wünschen übrig (nur vier Basiskurse). Zudem mußt Du Dich einige Stunden warmspielen: Die hochgefährlichen Abgründe neben der Strecke, in die nur Du kullerst und niemals die Gegner, nerven gehörig. Hast Du sie aber akzeptiert, klebst Du plötzlich am Asphalt und hast ganz viel Spaß.

PC

Dethkarz

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 30 DM | Infogrames | 1-8 Spieler

Min. Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 120 MB HD *Empf.* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 120 MB HD, Voodoo2-Karte

Grafik | Sound | Dauerspaß

+ Rasante und makellose Optik, großes Waffen- und Extra-Arsenal

– Nur vier Kurse, erschreckend gefährliche Abgründe am Streckenrand

Sofort zuschlagen: Aktueller, wunderschöner und anspruchsvoller Raser zum Mini-Preis

1

Text: Knut Gollert

Wargasm

Tolle optische Effekte lockern die Actionhandlung gekonnt auf

Wie der kriegerische Titel vermuten läßt, fliegen in „Wargasm" die Fetzen. **Entweder zu Fuß, als einfacher Soldat oder in Panzern und Helikoptern kämpfst Du auf einer riesigen 3D-Landkarte gegen eine feindliche Übermacht.** Da in der Kampagne Dein Vorrat an Kämpfern und Fahrzeugen begrenzt ist, mußt Du Dein Vorgehen genau planen. Erst wenn ein Kontinent nach mehreren Missionen befriedet ist, wird Dein Vorrat wieder auf die volle Stärke von 25 Einheiten aufgestockt.

Ist Dir das zu taktisch, kannst Du im „Action-Modus" mit einem einzigen Kämpfer loslegen und die Gegner in neun Levels niederringen. Aufgrund des deftigen Schwierigkeitsgrades sollten sich nur Actionprofis an dieses Spiel wagen.

PC D

Wargasm

Actionspiel für Profis

ca. 40 DM | Infogrames | 1-16 Spieler

Min. Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD *Empf.*: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3Dfx-Karte

Grafik | Sound | Dauerspaß

+ Gute optische Effekte, hoher taktischer Anspruch, viele unterschiedliche Waffen

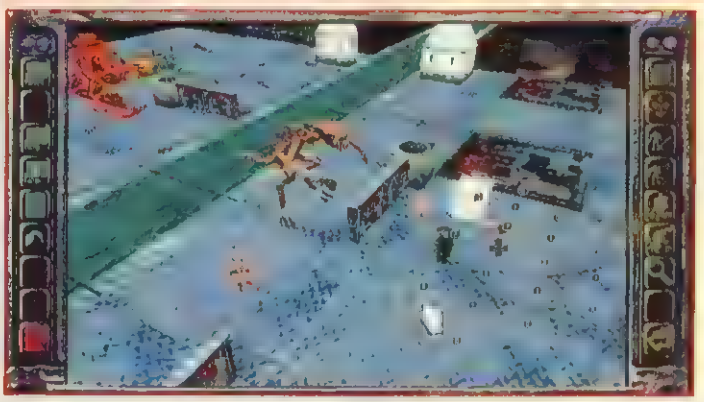
– Einige unfaire Stellen, Steuerung nicht frei konfigurierbar, sehr schwer

Hartes Actionspiel, das durch taktischen Tiefgang viel Geduld vom Spieler erfordert

2

Text: Volker Weitz

Incubation



Für jeden Space Marine wird im Kampf automatisch die Reichweite angezeigt

Blue Bytes Spielehammer gehört zu den besten rundenbasierten Strategiespielen, die es gibt. Unter Deinem Befehl steht eine Truppe waffenstarrender Space Marines. **Du führst die Truppe durch abwechslungsreiche Missionen und bekämpfst dabei fiese Aliens.**

Damit diese Aufgabe locker von der Hand geht, kannst Du die Raumkämpfer mit jeder Menge schnuckeliger Extrawaffen ausrüsten. Vom Granatwerfer bis zum Präzisionslaser findet sich dabei alles im Angebot. Für erfolgreiche Kämpfe sammelst Du Erfahrungspunkte, die Du anschließend unter Deinen Kämpfern verteilen kannst.

Suchst Du ein intelligentes und anspruchsvolles Strategiespiel, dann solltest Du hier unbedingt zugreifen!

PC D

Incubation

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | Blue Byte | 1-4 Spieler

Min. Pentium 90, 16 MB RAM Win 95, 100 MB HD *Empf.* Pentium 166 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx Karte

Grafik | Sound | Dauerspaß

+ Faszinierende Grafik, viele abwechslungsreiche Missionen und Waffen

– Teilweise deftiger Schwierigkeitsgrad, sehr komplexe Steuerung

Eines der besten rundenbasierten Strategiespiele zum verlockenden Dumping-Preis

1

Text: Volker Weitz

Heart of Darkness

Die Schattenkreaturen sind die gefährlichsten Gegner des kleinen Andy

Nach einer schier endlos erscheinenden Produktionszeit wurde „Heart of Darkness" im letzten Sommer endlich fertig. Obwohl es gegenüber der Genre-Referenz „Oddworld – Abe's Oddysee" altbackene Grafik und eine sehr eingeschränkte Spielbarkeit bot, zog es vor allem jüngere Jump&Run-Fans in seinen Bann.

Du steuerst den mutigen Andy durch ein Schattenreich, um dessen entführten Hund Whisky zu befreien. Das 2D-Jump&Run enthält neben vielen Gegnern auch etliche knackige Sprungpassagen. Den beiden „Oddworld"-Spielen ist es in jeder Hinsicht unterlegen, auch, weil der Zahn der Zeit schon kraftig daran genagt hat. Doch Einsteigern ist es dank der netten Story und der unkomplizierten Spielbarkeit zu empfehlen.

PS D

Heart of Darkness

Jump&Run für Einsteiger

ca. 50 DM | Infogrames | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

Dichte Atmosphäre dank sehr schöner Full-Motion Rendersequenzen

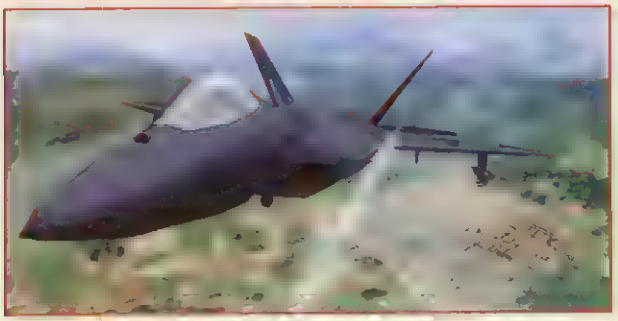
Profis sind in ein paar Stunden durch, Spielgrafik nicht mehr up to date

Ein für jüngere Spieler prima geeignetes Jump&Run mit Witz und filmreifer Atmosphäre

2

Text: Christian Henning

Total Air War



Die F-22 ist der Jäger des nächsten Jahrtausends und löst die F-15 ab

Gerade mal ein halbes Jahr ist „Total Air War" auf dem Markt, da erscheint schon die „Soft Price"-Variante für nur 40 Mark. Ein Glücksfall für Flugsimulanten, denn wer „Falcon 4.0" schon bis zum Abwinken gespielt hat, der sollte sich DIDs Flieger unbedingt einmal zu Herzen nehmen.

Das Tolle am Spiel ist neben der gestylten Grafik ein interessanter Kampagnen-Modus. Hier wird ein kompletter Konflikt in Ostafrika simuliert, und Du fliegst die Missionen Deiner Wahl. Je nach Ausgang und Punktestand darfst Du dabei bald auch gefährliche Angriffsmissionen im gegnerischen Hinterland fliegen. Daß die F-22 dabei auch als Bomber zweckentfremdet wird, stört nicht im geringsten, sondern bringt noch mehr Abwechslung.

PC PS N64 SAT D

Total Air War

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | DID/Infogrames | 1-8 Spieler

Min Pentium 133, 20 MB RAM, Win 95 70 MB HD *Empf* Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Voodoo2-Karte

Grafik 1 Sound 1 Dauerspaß 1

Gut einstellbare Wirklichkeitsnähe tolle Kampagnen, hervorragende Grafik

Nur ein Flugzeug zu Deiner Verfügung, begrenzter Einfluß auf den Konflikt

Sehr gehaltvolle F-22-Simulation mit einem überaus motivierenden Kampagnen-Modus

2

Text: Knut Goliert

Stone Age

Spaß am Stein! Statt Faustkeilen baust Du lustige „Tetris"-Türmchen

Alexej Pajitnov hatte einmal eine lustige Spielidee: Steinchen fallen von oben herab und müssen geordnet zu Fall gebracht werden. Erst dann verschwinden sie. Das dazugehorige Spiel hieß „Tetris" und gehört zu den einfachsten, besten und meistverkauften Spielen. Kein Wunder, daß Mitte der 80er Jahre eine wahre Schwemme an Klonen einsetzte – vor allem auf dem Billigspiel-Sektor – die bis heute anhält.

„Stone Age" ist einer der netteren Vertreter, überzeugen doch die Grafik und vor allem die witzige und teils sehr gute CD-Musik. Außerdem fördern die vielen Spielmodi die Highscore-Sucht. Schade ist nur, daß der Zweispieler-Modus so wenig spannend ist und die Steine beim Herabfallen nervig hin- und herwackeln. Doch wer noch kein „Tetris" sein eigen nennt, kann sich diese Stapelei gern kaufen.

PC E

Stone Age

Tetris-Klon für Einsteiger bis Profis

ca. 20 DM | GT Value | 1-2 Spieler

Min Pentium 100, 20 MB RAM Win 95, 0 MB HD *Empf* Pentium 200 32 MB RAM, Win 95

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 2

Nach wie vor grandioses Spielprinzip abgedrehte Musik, viele Spielmod

Herumwackelnde Steine, schlechter Zweispieler-Modus

Eines der besten Spiele, die es bis heute gibt, in einer leider nicht fehlerlosen Variante

3

Text: Knut Goliert

Dionakra

„Breakout" lebt! Extras, wie diese Mini-Kanonen, machen das Abräumen leicht

Eigentlich findet man solche Spiele auf den Shareware-Seiten des Internets oder im Supermarkt um die Ecke für fünf Mark an der Kasse. Die Rede ist von Neuauflagen altbekannter Klassiker. GT Value, die neue Billigspiel-Tochter von GT Interactive, bringt diese Spiele aber für satte 20 Mark in die Regale – für Unterhaltung auf Freeware-Niveau etwas viel!

„Dionakra" ist eine klassische „Breakout"-Variante mit netten Extras, handlicher Maussteuerung aber auch extrem uninspirierter Grafik. Du spielst Ping-Pong gegen ein paar Klötzchen in der oberen Bildschirmhälfte, um diese im Endeffekt ganz abzuräumen und in den nächsten Level zu beamen. Speed-Ups, Schußextras oder Stopper sind einige der Extras. Für Geschicklichkeits-Fans ist das durchaus unterhaltsam, aber als Freeware gibt's bessere Varianten.

PC E

Dionakra

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 20 DM | GT Value | 1 Spieler

Min Pentium 100, 20 MB RAM Win 95, 0 MB HD *Empf* Pentium 200 32 MB RAM Win 95

Grafik 3 Sound Dauerspaß

Recht interessante Extras Maussteuerung, klassisch gutes Spielprinzip

Keine neuen Ideen, schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis

Klassik-Klon: Nette „Breakout"-Variante mit spröder Grafik und halbwegs netten Extras

3

Text: Knut Goliert

Wer ins Berufsleben startet, sollte sich möglichst clever krankenversichern. Für Azubis im Handwerk gibt's da eigentlich nur eine Wahl: die Innungskrankenkasse. Wir bieten Euch umfangreiche Leistungen zum günstigen Beitrag und jede Menge Extras: z.B. unser Jugendmagazin SPLEENS oder unsere aktuellen Internetseiten. Interesse? Dann einfach anrufen (01 30/18 38 08) oder vorbeisurfen (http://www.ikk.de/ikk-spleens). Wir beraten Euch gerne!

IKK

Alle Tips getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Alle Spiele alphabetisch

ZUM SAMMELN!

Spielt der Dino wie ein Rhino, helfen ihm die TRIX ganz fix!

Seite 54

Playstation-Hit

Metal Gear Solid – Auf satten zehn Seiten erfahrt Ihr alles, was Agent Solid Snake wissen muß: Karten, Tips, Geheimnisse und, und, und... (ab S. 54)

Nintendo-64-Hit

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Wo stecken eigentlich die ganzen Goldenen Skulltulas? Und wie bekomme ich alle Herzteile? Die Antwort auf diese Fragen gibt's ab Seite 72!

Seite 61 **PLAYSTATION**

Formula 1 '98
Frenzy!
NASCAR Racing '99
Ninja: Shadow of Darkness
San Francisco Rush
Small Soldiers
Test Drive 4x4

Seite 64 **PC**

Anno 1602
Half-Life (dt. Version)
King's Quest 8
SimCity 3000
Star Wars: Rogue Squadron
Turok 2: Seeds of Evil
Wargasm

Seite 68

Extreme G 2
Mission: Impossible
South Park
Star Wars: Rogue Squadron

Seite 70

Super Strike Eagle

Seite 70

Turok 2: Seeds of Evil

TRIX PER FAX

(0190) 669 889

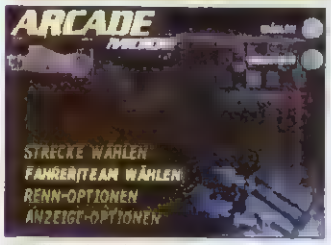
TRIX PER POST

HOTLINE!

(089) 67867460

Formula 1 '98

Startet ein Arcade-Rennen und begebt Euch ins Menü **„Fahrer/Team Wählen"**. Drückt dort ◎, um den Fahrernamen ändern zu können. Nun tippt Ihr einen der folgenden Namen für die entsprechenden Bonus-Strecken ein.

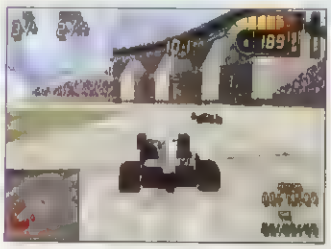


Wählt im Arcade-Modus den Menüpunkt „FAHRER/TEAM WAHLEN"

und dann „FAHRERNAME ANDERN"

***Go Cows**: Gebt den Cheat als Namen ein*

Ab jetzt könnt Ihr Euch im sonnigen Italien im „Roman Forum"...



(einer dem Circus Maximus nachempfundenen Rennstrecke) vergaloppieren

***Cheesy Poofs**: Dieser seltsame Name eroffnet den „Stunt Park"*

eine Strecke voller Uberraschungen!

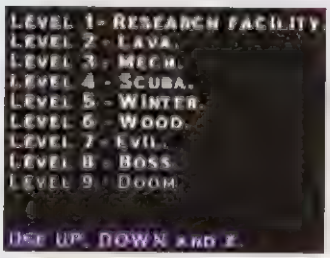
Frenzy!

Um alle Levels direkt auswählen zu können, mußt Ihr **„PICKLE"** als Paßwort eingeben. Ignoriert dabei die Nachricht, es sei ein falsches Paßwort.

Anschließend wählt Ihr im Hauptmenü das **„Cheat Menü"** aus, um die gesuchte Levelauswahl zu erhalten.

***PICKLE**: Dieses Super-Paßwort*

eroffnet das geheime Cheat-Menu



Dort könnt Ihr alle Levels einzeln wahlen

Im 9. Level namens „Doom" wird Euch von allen Seiten gewaltig eingeheizt!

NASCAR Racing '99

Netter Gag Schaltet Ihr im laufenden Rennen auf Cockpit-Sicht und haltet SELECT für ein paar Sekunden gedrückt .

...so winkt Euch als Belohnung der Fahrer mit seinem linken Arm freundlich zu

Ninja: Shadow of Darkness

Alle Waffen verfügbar

Pausiert das laufende Spiel und drückt nacheinander 3x R2, 3x L2, 3x R2, 6x L2. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Wiederholt den Code, um die nachste Waffe zu erhalten

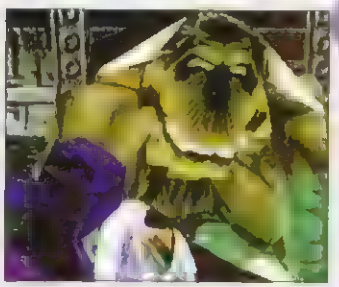
Mit einem glänzenden Katana...

Formel 1 Sind das nun Rennautos oder schnelle Werbetrommeln?

. oder einer zweischneidigen Streitaxt in der Hand setzt man sich (wirklich) durch

Leichtere Endgegner

Pausiert den Kampf mit einem Level Endgegner und drückt nacheinander 3x L2, 3x SELECT, 6x △. Wiederum wird die richtige Eingabe durch einen Ton bestatigt. Setzt Ihr nun das Spiel fort, hat sich der fette Energiebalken Eures Kontrahenten bis auf einen schmählichen Rest verringert!



Sollte Euch (trotz erschummelter Streitaxt) der Endgegner zu schwer sein

so macht erst einmal ein kleines Pauschen Wenn Ihr dann den Cheat eingebt

.und ins Spiel zuruckkehrt, hat sich die Lebensenergie Eures Gegenübers auf ein Minimum verringert. Nun bleiben nach ein paar herzhaften Schlagen

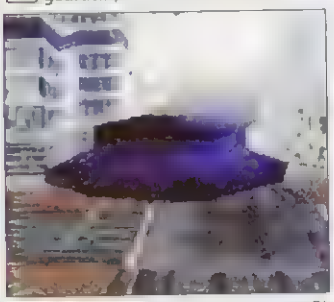
. nur noch Bonuspunkte ubrig!

San Francisco Rush

In den Straßen von San Francisco wurden drei neue Fahrzeuge versteckt:

Pickup: *Wählt ein beliebiges Auto aus und haltet dann solange die Taste L1 gedrückt, bis das Rennen beginnt*

Mini Cooper: *Entscheidet Euch ebenfalls für irgendeinen Wagen und haltet dann R1 gedrückt, bis das Rennen startet*



UFO: *Für diese fliegende Untertasse mußt Ihr etwas mehr Aufwand betreiben*

. also Haltet zuerst die Schultertasten R1 + R2 + L1 + L2 gedrückt und wählt damit ein Auto aus....

im Getriebe-Auswahl-Menü betätigt Ihr anschließend ⊗ zur Wahl der Schaltung (die Schultertasten gedrückt lassen), und haltet dann noch zusätzlich bis zum Rennbeginn die Taste △ gedrückt!

Umweltsünde So tödlich kann Plastik sein!

Small Soldiers

Passcodes

Großer Tempel
Einfach: □ ⊗ ○ □ ⊗ △ □ ⊗
Normal: □ ⊗ ○ □ □ ⊗ ○ ⊗
Schwer: □ ⊗ ⊗ □ ○ △ □ ⊗

Schwimmende Festung
Einfach: ○ ⊗ ○ □ ⊗ ⊗ ○ ⊗
Normal: ○ ⊗ ○ □ □ □ ○ ⊗
Schwer: ○ ⊗ ⊗ □ ○ ⊗ ○ ⊗

Geistersumpf
Einfach: △ ⊗ ○ □ ⊗ □ ○ ⊗
Normal: △ ⊗ ○ □ □ ○ ○ ⊗
Schwer: △ ⊗ ⊗ □ ○ □ ○ ⊗

Canyon-Dorf
Einfach: ⊗ □ ⊗ □ ⊗ ⊗ ○ ⊗
Normal: ⊗ □ ⊗ □ □ □ ○ ⊗
Schwer: ⊗ □ ⊗ □ ○ ○ ○ ⊗

Unheimliche Höhlen
Einfach: □ □ △ □ ⊗ ⊗ △ ⊗
Normal: □ □ △ □ □ □ △ ⊗
Schwer: □ □ △ □ ○ ○ △ ⊗

Raumschiff
Einfach: ○ □ ⊗ □ ⊗ ○ ○ ⊗
Normal: ○ □ ⊗ □ □ △ ○ ⊗
Schwer: ○ □ ⊗ □ ○ ⊗ △ ⊗

Halle der Patrioten
Einfach: △ □ □ □ ⊗ ⊗ △ ⊗
Normal: △ □ □ □ □ □ △ ⊗
Schwer: △ □ □ □ ○ ○ △ ⊗

Kriegsfriedhof
Einfach: ⊗ ○ □ □ ⊗ □ △ ⊗
Normal: ⊗ ○ □ □ □ ○ △ ⊗
Schwer: ⊗ ○ □ □ ○ △ △ ⊗

Nuklearmine
Einfach: □ ○ □ □ ⊗ ○ △ ⊗
Normal: □ ○ □ □ □ △ △ ⊗
Schwer: □ ○ □ □ ○ ⊗ ⊗ □

Abschußzentrum
Einfach: ○ ○ □ □ ⊗ △ △ ⊗
Normal: ○ ○ □ □ □ ⊗ ⊗ □
Schwer: ○ ○ □ □ ○ □ ⊗ □

Ulhaden Fier
Einfach: △ ○ ⊗ □ ⊗ △ △ ⊗
Normal: △ ○ ⊗ □ □ ⊗ ⊗ □
Schwer: △ ○ ⊗ □ ○ □ ⊗ □

Garrison Prime
Einfach: ⊗ △ ⊗ □ ⊗ ⊗ ⊗ □
Normal: ⊗ △ ○ □ □ □ ⊗ □
Schwer: ⊗ △ ⊗ □ ○ ○ ⊗ □

Chip Hazard
Einfach: □ △ △ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ □
Normal: □ △ △ □ □ □ □ □
Schwer: □ △ △ ⊗ ○ ○ ⊗ □

*In die hohen Levels zu kommen, ist nicht schwer: Wählt das **Paßwort-Menü** aus...*

. und tragt einen der Codes ein (hier der Level „Garrison Prime" auf „Schwer")

Die kurze Missionsbeschreibung

...hilft Euch allerdings in den verwinkelten 3D-Levels nicht viel weiter – ab jetzt seid Ihr ganz auf Euch allein gestellt!

Test Drive 4x4

Startet ein neues Einzelrennen oder eine Welt-Tournee und gebt die Cheats im **Getriebe-Auswahlmenü** ein.

Cheats

Mit einem Schulbus fahren
Haltet SELECT gedrückt und betätigt
L1 ↑ L2 ↓ ↓ L2 L2 R2

Einen Eiswagen steuern
Haltet SELECT gedrückt und betätigt
R2 L2 L2 ↓ ↓ L2 L2 R1

In diesem Menu mußt Ihr (im wahrsten Sinne des Wortes) die Cheats anschalten!

Über den Schulbus auf der Strecke

freuen sich die Zuschauer natürlich lange nicht so sehr wie über den Eiswagen – zumindest bei gutem Wetter!

„Test Drive 4x4" Erst wird der Schlamm kraftig umgerührt, dann der Wagen geputzt, geputzt, geputzt...

Text: Andreas von Lepel

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Komplettlösung

Viele Genom-Soldaten bewachen die Basis. Geh ihnen besser aus dem Weg!

Kämpfen Seite an Seite: Meryl und Snake (r.)

DOCK

„Snake, hier spricht Colonel Campbell. Du bist bei dieser Mission wieder völlig auf dich allein gestellt! Finde und befreie nicht nur die beiden Geiseln – überprüfe auch, ob die Terroristen wirklich über eine Nuklear-Waffe verfügen. Falls ja, setze alles daran, diese zu zerstören. Ein Mini-U-Boot bringt dich in die Nähe der Basis, dann mußt du schwimmen. Dein Vorteil heißt Überraschung, halte dich darum stets im Hintergrund.

Im Dock hast du erstmals Gelegenheit, die Lage zu sondieren und die Eigenschaften der Genom-Soldaten zu studieren. Deren Blickfeld ist zwar leicht eingeschränkt, dafür haben sie empfindliche Ohren.

Vermeide jedes Geräusch und taste dich zum Fahrstuhl auf der Stirnseite der Halle vor. Sieh dich aber ruhig auch ein wenig um, vermutlich findest du noch ein paar nützliche Extras. Snake, wir zählen auf dich!“

Wenn Snake sich an Wände oder Container preßt, kann er in die Gänge hineinsehen

Um jegliches Geräusch zu vermeiden, sollte Snake durch die Pfützen kriechen

Warte beim Gabelstapler, bis der Fahrstuhl unten ist. Dann geht's ab nach oben!

SYMBOLE

So liest Du die Karten richtig

WACHENWEG – die Kreise sind die Warte-Punkte der Wache

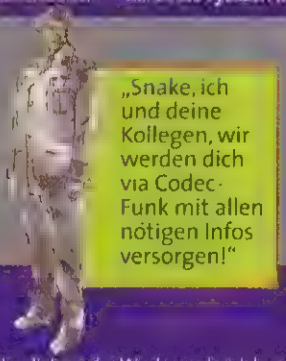
TÜRE – die Zahl im roten Kasten gibt den ID-Code der Tür an

KAMERA – Duppel-Granaten legen sie kurzzeitig lahm

SCHEINWERFER – sie sorgen für Licht und nicht für Gefahr

BODENGITTER – das Betreten geht leider nicht lautlos

LICHTSCHRANKE – das Nachbarzimmer macht die Falle sichtbar

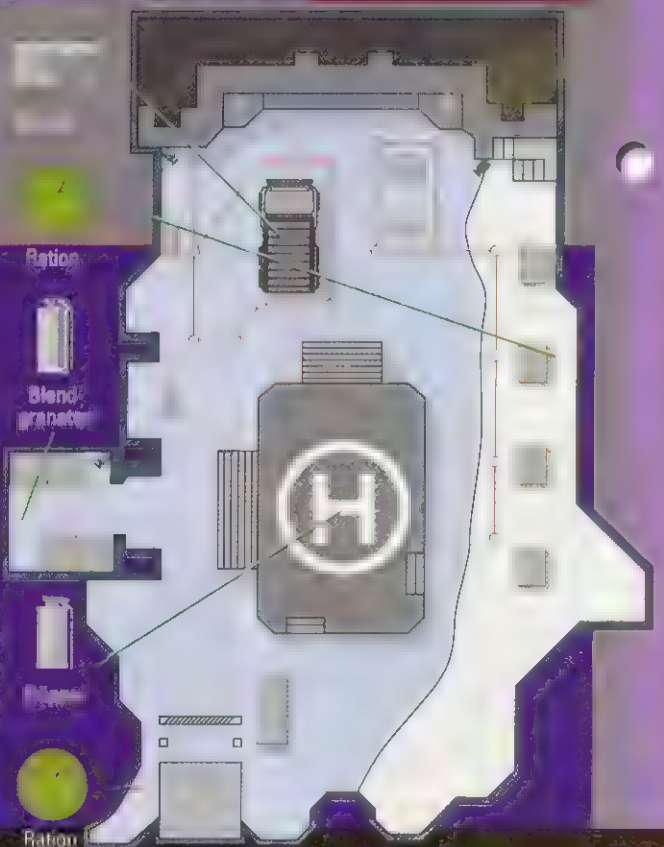


„Snake, ich und deine Kollegen, wir werden dich via Codec-Funk mit allen nötigen Infos versorgen!“

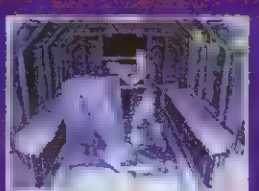
HELIPORT

„Snake, nachdem du nun von Mei Ling weißt, wie dein Radar funktioniert und du deine Daten speicherst, ist es an der Zeit, das erste Gebäude der Basis zu entern. Ein Lüftungsschacht links vom LKW an der Wand bringt dich ins Innere. Der bessere Weg führt aber über den Schacht, der sich auf der Galerie befindet. Steig rechts die Treppe hoch und schleiche dich an der Wache vorbei. Ich gebe dir per Codec Bescheid, wo der Eingang ist.

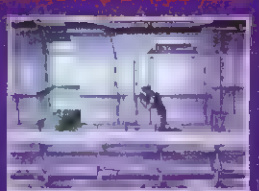
Snake, inspiziere auch den LKW. Ich glaube, daß du dort ein wichtiges Ausrüstungsstück findest. Alle Kameras haben direkt unter sich einen toten Winkel. So kommst du ungesehen weiter. Denk auch stets daran, daß du im Schnee Fußspuren hinterläßt.“



Im Schuppen stößt Snake auf eine Überwachungskamera, aber auch auf Blendgranaten



Der LKW beherbergt nicht nur Kisten, sondern auch eine nützliche Socom-Pistole

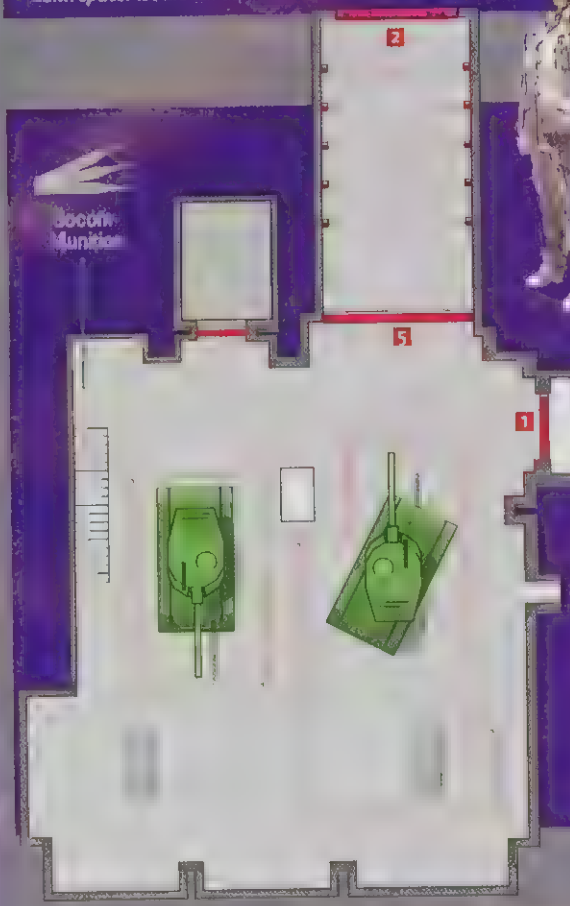


In das Gebäude geht's durch den Lüftungsschacht auf der Galerie. Vorsicht, Wache!

TANK HANGAR

Das Infrarot-Sichtgerät sollte Snake sich unbedingt holen, denn später ist die Tür zu!

Snake, Master Miller will Kontakt mit dir aufnehmen und dich mit weiteren Informationen versorgen. Lauf auf der Galerie des Hangars entlang und steig die Treppe nach unten. Mit den Dopp[el]-Granaten legst du übrigens kurz die Elektronik und somit auch die Kameras lahm."



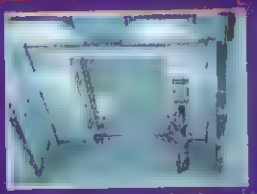
Notpack!

„Die Lichtschranken-Sperre laßt sich auch mit Zigaretten-Rauch sichtbar machen. Besser ist es aber, das Nachtsichtgerat dafür zu benutzen!"

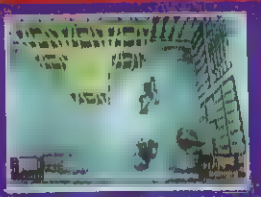
TANK HANGAR

[illegible] Hangar [illegible] betreten. Wichtig ist zunächst der Fahrstuhl links oben. Wenn du den Rufknopf zweimal kurz hintereinander betätigst, kommt der Lift schneller. Fahre ihn [illegible] Untergeschoß. Dort liegt die Zellentür!

[illegible] Identitätskarte sein und somit einige Türen im Hangar öffnen können. Den Suppressor, einen Schalldämpfer für die Socom, solltest du unbedingt mitnehmen. Die Lichtschranken-Falle [illegible] mit Hilfe des Infrarot-Sichtgerätes [illegible]



Liftboy: Drückt Snake den Fahrstuhlknopf zweimal, dann kommt der Lift sofort!

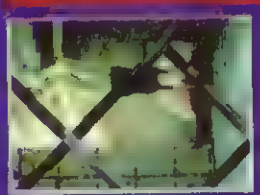


Der Suppressor läßt sich als Schalldämpfer auf die Socom-Pistole schrauben

Mit dem Infrarot-Sichtgerät vor den Augen entlarvt Snake die Lichtschranken-Falle

CELL

Seltsam, was du im Zellentrakt erlebst, nicht wahr, Snake! Laß dich jedoch weder davon ablenken noch von dem etwas merkwürdigen Soldaten. Denn die heranstürmende Patrouille verdient deine volle Aufmerksamkeit. Übrigens: Es genügt meistens, die Burschen nur anzuschießen, damit ihnen dann der Soldat den Rest gibt. Das spart Munition, Snake!"



Die Lady entblättert sich, wenn Snake mehrmals den Lüftungsschacht betritt

Beim Gefecht mit der Patrouille ist Snake rechts oben vor der Granate sicher

AKTION!

Wir verlosen achtmal je 1 Figur aus der „Metal Gear Solid"-Serie. Wie Ihr teilnehmen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

[illegible] „Metal Gear Solid" [illegible] bei: Mail Gameshop, Eurenerstr. 10, 54294 Trier [illegible] insgesamt acht. Ihr könnt sie aber auch [illegible]

Text: Frank Glaser, Michael Martin · Karten: Markus Beyer

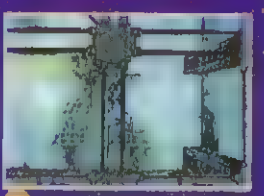
ARMORY

Snake, unsere Scanner empfangen Signale, daß sich die Geisel Kenneth Baker im zweiten Untergeschoß des Gebäudes befindet. Womöglich mußt du dir den Weg freisprengen. C4-Sprengstoff sollte dort ebenfalls zu finden sein.

Dieses Munitions-Depot wird im übrigen regelmäßig aufgefüllt, so daß du hier auch später immer etwas Nützliches finden wirst – vorausgesetzt natürlich, du besitzt die richtigen Code-Karten zu den Türen.

Ocelot ist ein ernstzunehmender Gegner, der selten sein Ziel verfehlt. Leg dich auf den Boden (siehe Bild) und warte, bis er seinen vorletzten Schuß abgibt. Renn dann nach ... und feuere auf ihn. Wende diese Taktik einige Male an.

Wände mit solch merkwürdigen Verfärbungen lassen sich mit C4 wegsprengen.



Im Duell gegen Ocelot ist Snake an dieser Stelle sicher. Allerdings nur im Liegen!

NUCLEAR BUILDING

In diesem Raum findest du eine Pistole und einige Schußwaffen einsetzen. Bist du jedoch im Besitz des PSG1-Scharfschützengewehrs, lassen sich die Wachen bequem von der Rampe aus ausschalten (siehe „!"). Halte dich am besten gleich links und lauf zur Treppe, um den Fahrstuhl zu erreichen. Dann geht's zunächst nur eine Etage nach unten. Snake, wir haben nicht mehr viel Zeit!"

CANYON

„Zunächst sammelst du die Minen ein, indem du im Liegen und mit aufgesetztem Infrarot-Sichtgerät vorsichtig darüber hinwegkriechst.

Mit einer Duppel-Granate legst du dann die Elektronik des Panzers lahm. Nun lauf auf das mobile Geschütz zu! Wirf noch eine Duppel-Granate, um die Lenkraketen des Panzers in die Ire zu führen. Dann wirf eine Blendgranate, um den Fahrer kurz auszuschalten. Jetzt stell dich an die Längsseite des Panzers und plaziere eine Mine. Die Explosion schädigt nur das Fahrwerk, nicht dich! Noch einige Male, und du kannst eine Granate in die Dachluke des Panzers werfen."

Dank Infrarot-Sicht läßt sich die Lage d... erkennen. Sammle ...

Wenn das Getriebe ... Panzers erst einma... ist, hat Snake leich...

NUCLEAR BUILDING

„Snake, nimm dich vor dem unter Strom gesetzten Gang in acht. Hol dir den Nikita-Lenkraketenwerfer aus dem ersten Untergeschoß und lenke dann eine Missile zum Generatorkasten (Punkt „1"). Danach kannst du letztlich das Labor zu betreten.

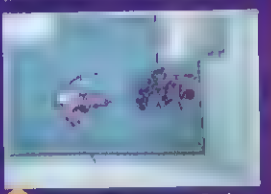
Allerdings hat der unbekannte Ninja Ähnliches vor, so daß du dich ihm wohl oder übel in den Weg stellen mußt.

Setze folgende Taktik ein: Nur mit Faustheben und Tritten entziehst du ihm Energie – andere Waffen nützen nichts. Sollte er sich unsichtbar machen, kannst du ihn mittels des Infrarot-Sichtgerätes orten. Zuletzt weicht er deinen Schlägen sehr geschickt zur Seite aus, daher solltest du dich in einer Ecke postieren.

Den Todesstoß versetzt du ihm am Ende mit einer Feuerwaffe – aus sicherer Entfernung."

Zerstöre mit einer Lenkrakete den Generator, der den Gang unter Strom setzt

Den Ninja bekämpft Snake mit Wendigkeit, Fausthieben und Tritten am allerbesten



Stelle Snake gegen Ende in die Mitte dieser Labor-Ecke und laß den Ninja kommen

Snake, hier hast Du noch einmal alle Codec-Frequenzen:

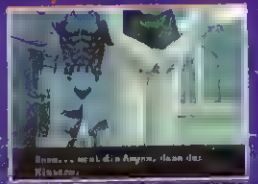
Campbell:	140.85
Mei Ling:	140.96
Natascha:	141.52
Master:	141.80
Naomi:	140.85
Otacon:	141.12
Meryl:	140.15
Deep Throat:	140.48

NUCLEAR BUILDING

Bevor du [illegible] mußt du mir [illegible] den Nikita-Raketenwerfer holen und dann ins zweite Tiefgeschoß, zum Labor, fahren."

Meryl ist nach dem letzten Funkkontakt nicht mehr zu erreichen; Snake. Bitte finde sie und sorge dafür, daß ihr nichts zustößt. Vielleicht hat sie sich als Soldat verkleidet. Suche in dem großen Raum nach ihr. Ich schätze, wenn du sie entdeckst, wird sie zu den Damentoiletten laufen. Folge ihr einfach und verlaß dann mit ihr diesen Abschnitt durch die ID-5-Tür des Hauptkorridors."

Sobald Snake Meryl entdeckt, besser gesagt: die Dame ihn, läuft sie aufs Damenklo



Ist Snake schnell genug hinterher gehechtet, kann er einen scharfen Blick riskieren

NUCLEAR BUILDING

...Schalte Psycho Mantis mit von Meryl Besitz ergriffen. Bitte, schlage sie höchstens bewußtlos, aber ... nicht auf sie!

Da Mantis ... Gedanken lesen kann, solltest du die Joypad-Buchse wechseln. Mit dem Infrarot-Sichtgerät hast du den Schurken dann stets im Blick. Welche seinen Angriffen durch simples Hinlegen auf den Boden aus ... Gedankenpausen, mit Hilfe von Feuerwaffen an, und laß bei diesem hochgradig kriminellen ... die geringste Gnade walten!

Psycho Mantis bezwi... man mit Infrarot-Sich... und Feuerwaffen. Ac... dabei stets auf Meryl...

THE CAVE

...Auch diesen Abschnitt wirst du einige Male durchqueren müssen, Snake. Die Wölfe gehören Sniper Wolf und greifen dich nicht an, wenn du einen Gegenstand aus ihrem Besitz offen trägst... Ach ja, du hast Sniper Wolf ja noch nicht getroffen – aber sie ist bestimmt nicht weit.

Es gibt aber noch einen anderen Trick: Versetze Meryl beherzt an der Level-5-Tür einen kleinen Hieb und verstecke dich sofort unter einer der eingesammelten Boxen. Ein Wolf wird dann sein Geschäft an der Box verrichten. Jetzt kannst du jederzeit und von den Tieren ungehindert unter diesem den Abschnitt durchqueren, weil du nach Wolf riechst.

Das in dem Höhlensystem versteckte Diazepam wird noch mal sehr nützlich sein!

PASSAGE

...Achtung, ... Meryl wurde von Sniper Wolf angeschossen, und du kannst ihr nicht helfen. Hol schnellstens das PSG1-Gewehr aus dem Armory-Keller und putze die Scharfschützin vom Geländer!

Sie wird es dir allerdings nicht einfach machen: Leg dich links bei dem Faß hin, so daß du nur den rechten Teil des Geländers sehen kannst. Warte, bis Sniper Wolf aus ihrer Deckung springt, nimm ein Diazepam zum besseren Zielen und schieß dann auf sie. Das Spielchen wirst du einige Male wiederholen müssen, Snake!

Lege Snake an dieser Stelle hin, um Scharfschützin Sniper Wolf ins Visier zu nehmen

Warte und ziele auf diesen Punkt! Sobald Sniper kommt, nimm Diazepam und schieß!

GESCHNAPPT

„Dumm gelaufen! Hoffentlich hältst du die Folter durch."

Durch ständiges Drücken der ○-Taste übersteht der Geheimagent Ocelots Folter

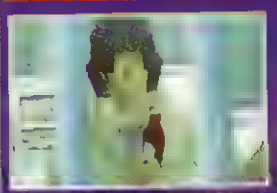
Gibt Snake auf, wird er sein Leben lang mit dem Gefühl fertigwerden müssen, an ... Tod schuld zu sein

TORTURE ROOM

„Die Lage ist ernst, aber nicht hoffnungslos, Snake! Wichtig ist, daß du schnell wieder auf der aktiven Seite des Spielchens stehst und die Gitterstäbe weit hinter dir läßt.

Otacon ist schon auf dem Weg zu dir. Leider konnte er nur ein Taschentuch und eine Flasche Ketchup auftreiben. Solange eine Wache patrouilliert, kannst du ohnehin jeden Fluchtversuch vergessen. Vielleicht schaffst du es, mit dem Ketchup eine Verletzung vorzutäuschen und die Wache in die Zelle locken. Was dann zu tun ist, brauche ich wohl nicht zu betonen...

Deine Sachen müßten neben Ocelots Folteranlage liegen. Ich hoffe, daß dich die Schmerzen nicht zu sehr geschwächt haben, Snake, und du bereit bist für den Rest der Mission."



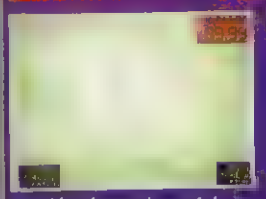
Otacons Ketchup ist eine Chance zu entkommen. Snake legt sich auf den Zellenboden und setzt das rote Zeug klug ein...

... oder er versteckt sich unter dem Bett. Beides funktioniert aber nur, wenn die Wache schläft oder aufs Klo geht

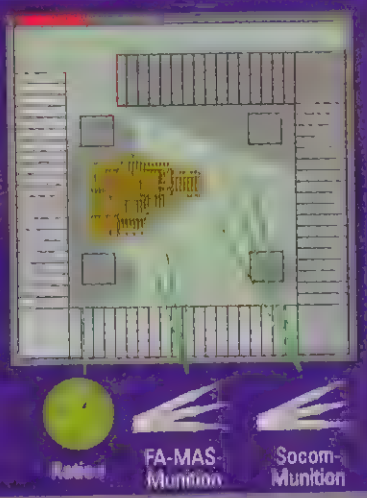
Vorsicht, Falle: Widerstehst du der Folter, trägst du nach deiner Flucht eine [illegible] mit dir herum

COM TOWER

„Schnapp dir das Seil, nachdem die Wachen auf dich aufmerksam geworden sind, und lauf die Treppen nach oben. Wenn du nach jedem zweiten Treppenabschnitt eine Blendgranate wirfst, hast du vor den Wachen Ruhe!"



Mit Blendgranaten setzt Snake die Wachen auf der Treppe kurz außer Gefecht



COM TOWER

„Mist, Liquid hat die Verbindung zwischen den Towern zerstört, und gegen seinen Hubschrauber besitzt du noch keine Waffe, Snake! Du mußt also zunächst den Rückzug antreten, das heißt, den Abstieg vom ersten Tower. Klettere mit dem Seil nach unten und achte dabei auf Liquids Attacken und die heißen Abgase.

Unten angelangt, kommt wieder einmal das PSG1-Gewehr zum Einsatz. Erledige die Wachen am anderen Ende des Steges und sprinte dann zur nächsten Tür. Begib dich, denn Liquid ist immer noch in seinem Hubschrauber, dem Hind D, unterwegs...

Otacon wartet im zweiten Tower bereits auf dich. Sobald du eine geeignete Waffe gegen den Hind D gefunden hast, begib dich auf das Dach und befördere Liquid, den Verräter und Anführer der Terroristen, in die ewigen Jagdgründe."

Snake läßt sich mit dem Seil vom Tower herab und weicht hierbei den Attacken aus!

Von vor der Tür aus lassen sich die Wachen gut erledigen

COM TOWER

„Snake, Liquid dreht nach sechs Treffern mit der Stinger richtig auf und feuert Raketen auf dich ab. Dreh dich immer in seine Richtung und verfolge die Zielanzeige, auch wenn du ihn gar nicht siehst. So schaffst du es!"

Feuere mit der Stinger erst, wenn es freie Sicht und ein freies Schußfeld gibt

SNOW FIELD

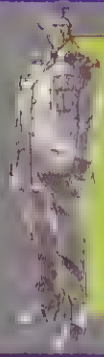
„Jetzt kannst du dich für den gemeinen Hinterhalt rächen, in den du und Meryl geraten seid. Allerdings ist das Gelände für dieses Unterfangen sehr ungünstig, denn Sniper Wolf besitzt viel Deckung – du jedoch keine, Snake.

Ein Schlagabtausch mit dem PSG1-Gewehr ist nicht zu empfehlen. Such dir ein sicheres Versteck und verwende die Lenkraketen. Mittels der ⊙-Taste auf deinem Lenkraketenwerfer schaltest du auf „Raketen-Perspektive" um, und kannst dich so besser orientieren und zielen.

Rechts im Areal ist eine flache Rampe. Dort überwinden die Raketen den Höhenunterschied am besten. Konzentriere dich, Snake, du darfst dir nicht zu viele Fehler erlauben."

Es ist schwierig, Sniper Wolf mit dem PSG1-Gewehr zu erwischen, darum sollte...

...Snake die Lenkraketen einsetzen und in die „Raketen-Perspektive" wechseln

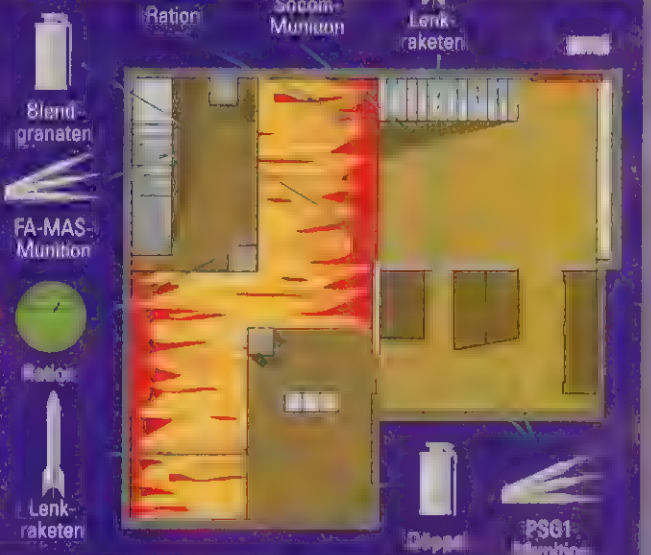


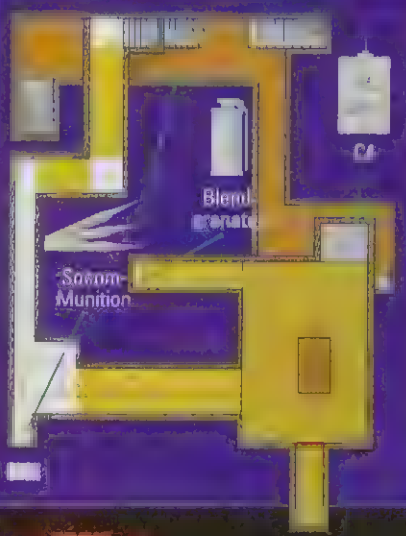
„Wenn du dich auf der Ladefläche eines LKW unter einer der drei Boxen versteckst, dann wirst du vom Fahrer zum jeweiligen Zielort gebracht (siehe hierzu die Aufschrift auf den Boxen)!"

BLAST FURNACE

„Snake, langsam näherst du dich Metal Gear Rex, doch zunächst mußt du durch diesen Hochofen. Benutze dein PSG1-Gewehr, um die Wache aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Mit einer Lenkrakete läßt sich anschließend das Gegengewicht des Krans zerschießen, damit du danach ungehindert an der Wand entlang balancieren kannst. Die herabstürmende Wache erledigst du ebenfalls mit einer Lenkrakete. Die Ausrüstungsgegenstände, die hier verteilt sind, solltest du keinesfalls ignorieren, denn – wie gesagt – du näherst dich deinem Missionsziel.

Untersuche den Hochofen noch ein bißchen und bewege Dich zwischen den Rohren hindurch. Wenn du noch keine Schutzweste hast, findest du hier eine!"





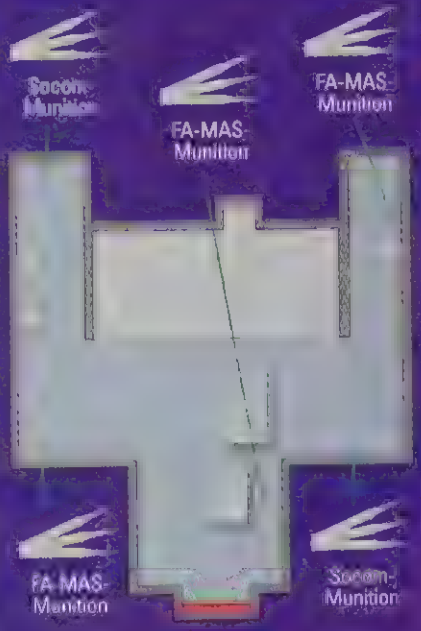
Es gibt zwei Möglichkeiten, auf die andere Seite zu kommen...

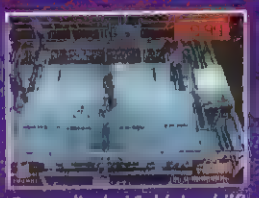
...Snake duckt sich unter dem Gerüst oder benutzt eine Rakete

Der Fahrstuhl läßt sich nur vom unteren Geschoß aus aktivieren

Während Snake sich umsieht, sollte er die Dämpfe beachten

CARGO ELEVATOR





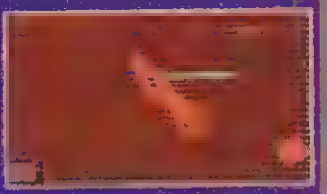
Gegen die drei Soldaten hilft nur Laufen und Schießen während ihrer Feuerpausen

Die Überwachungskamera schaltet der Agent mit einer Stinger-Rakete aus

„Vorsicht, Snake! Der Aufzug ist ein Hinterhalt, denn drei Genom-Soldaten greifen gleichzeitig an. Wechsle zum FA-MAS-Gewehr und feuere zurück. Wichtig ist, daß du mobil bleibst und damit kein leichtes Ziel für die Soldaten abgibst. Lauf in einem größeren Kreis und feuere, sobald die drei nachladen."

„Die Kamera auf der Zwischenplattform ist lästig. Um die Minen und Ausrüstungsgegenstände ungestört einsammeln zu können, solltest du eine Stinger-Rakete opfern und das Teil von der Wand blasen, Snake!"

„Unten pfeift ein eisiger Wind, doch dein Kampfanzug sollte dich dagegen schützen. Zwischen den Kisten findest du noch etwas Nützliches."



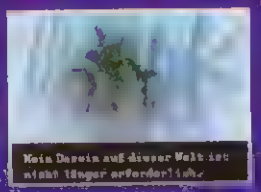
Die Minen helfen beim späteren Kampf gegen Vulcan Raven. Also: schnell einsammeln, die Dinger!

„Der Kampf gegen Vulcan Raven kann ‚easy', ‚normal', ‚hard' oder ‚extrem' ausfallen. Im letzteren Fall solltest du auf den Einsatz von Lenkraketen verzichten und statt dessen Minen legen. Studiere zunächst Vulcan Ravens Bewegungsmuster und pflastere dann seinen Weg mit Minen. Der Junge ist nicht halb so hart wie du, Snake!"

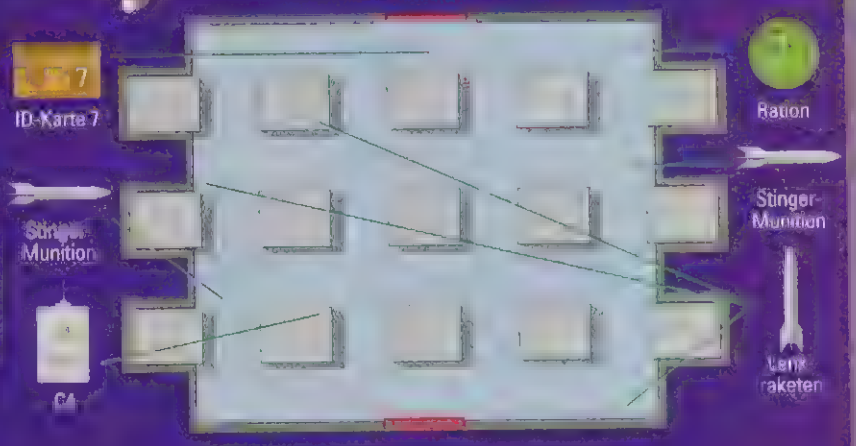
WAREHOUSE

„Vulcan Raven erwartet dich hier zum Tanz, Snake. Zwar ist seine Riesen-MG-Waffe furchteinflößend, doch Vulcan Ravens Behäbigkeit verschafft dir einen ungemeinen Vorteil. Halte dich von ihm fern und setze Lenkraketen gegen ihn ein."

Snakes Lenkraketen hat Vulcan Raven nicht viel entgegenzusetzen



Diesen weisen Worten können wir nach dem Kampf nur beipflichten!



WAREHOUSE

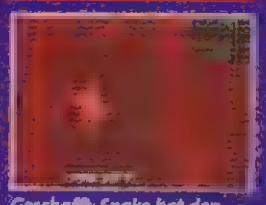
„Liquid hat noch einiges auf Lager, um dir das Vorankommen zu erschweren, Snake! Dieser Bereich ist geradezu durchtränkt von Fallen und Überwachungskameras. Zünde einfach eine Düppel-Granate, um die Elektronik lahmzulegen, und lauf schnell über die Falltüren im Boden darüber. Wenn du dich weiter umsehen möchtest, zünde einfach noch eine Düppel-Granate."

Düppel heißt der einzige Weg, unbeschadet an den Lasern vorbeizukommen

UNDERGROUND BASE

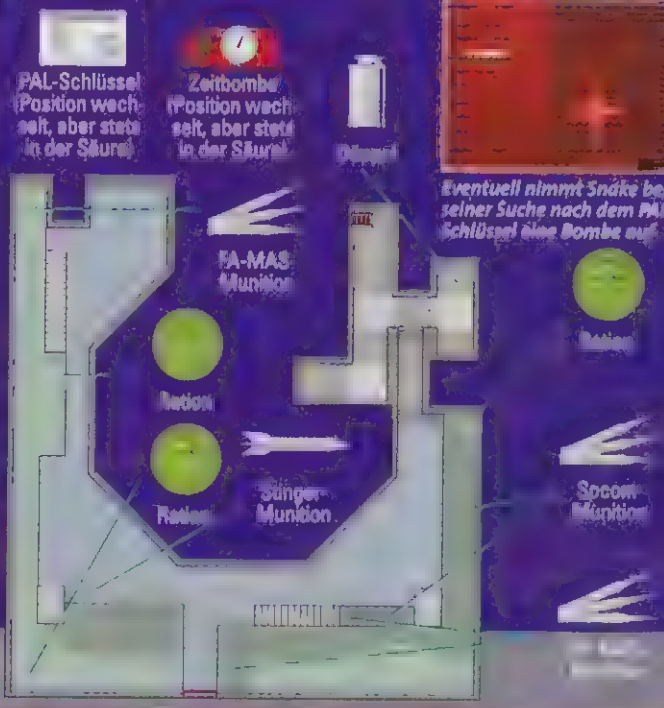
„Am Fuß von Metal Gear Rex gibt's zunächst mal ein paar Ausrüstungsgegenstände einzusammeln. Sie befinden sich jedoch teilweise in dem Abwasser-Bassin, das mit Säure durchsetzt ist. Für kurze Zeit kannst du dich darin jedoch bewegen, Snake! Setz am besten das Infrarot-Sichtgerät auf, um die Gegenstände besser zu erkennen."

„Der PAL-Schlüssel müßte ins Säurebecken gefallen sein. Leider ist er so klein, daß du ihn nicht sehen kannst. Du mußt das Bassin genauestens durchsuchen. Solltest du hierbei auf Bomben stoßen, wirf sie bitte sofort weg!"



Geschafft: Snake hat den PAL-Schlüssel gefunden, um Metal Gear zu deaktivieren

Eventuell nimmt Snake bei seiner Suche nach dem PAL-Schlüssel eine Bombe auf



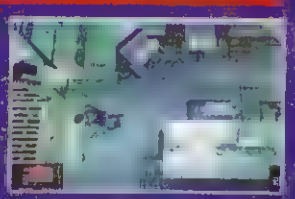
UNDERGROUND BASE

„In der Computerzentrale kannst du dann im Gespräch zwischen Liquid und Ocelot belauschen. Wie die Code-Eingabe letztlich funktioniert, wird dir Otacon via Codec mitteilen.

Vorsicht, Snake: Ocelot hat dich entdeckt! Glücklicherweise verlierst du nur den PAL-Schlüssel und nicht etwa dein Leben. Klettere nach unten und setze das Infrarot-Sichtgerät auf, um den PAL-Schlüssel in der Säure leichter zu entdecken. Auch eine Bombe ist hier versteckt. Solltest du sie aufsammeln, werde sie schnellstens wieder los, Snake! Klettere danach erneut nach oben zur Computerzentrale und setze den PAL-Schlüssel ein. Um die teilweise notwendigen Bedingungen zu erfüllen, mußt du nur ein wenig zurücklaufen.

Achtung, Snake: Halte Deine Gasmaske nach dem Einsetzen des dritten Schlüssels bereit – ich habe da so ein Ähnung. Vielleicht kann auch Otacon dir dann weiterhelfen. Kontaktiere ihn einfach über Codec."

Den PAL-Schlüssel muß Snake gegebenenfalls etwas abkühlen, beziehungsweise anwärmen



Vorsicht, Kamera! Sobald Snake die PAL-Schlüssel eingesetzt hat, heißt's sofort raus aus dem Raum!

UNDERGROUND BASE

Metal Gear Rex kannst du nur mit Stinger-Raketen zu Leibe rücken, Snake. Setze Düppel-Granaten ein, um seine Ziel-Elektronik auszuschalten. Feuere dann ein bis zwei Raketen auf den Kopf ab, [illegible] und [illegible] das Spiel ist gewonnen.

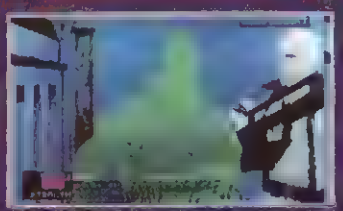
[illegible] Liquid hat da keine Chance, dich zu erwischen, und du kannst durch Metal Gears Beine Stinger-Raketen auf die Kommandoplattform abfeuern. Blendgranaten [illegible]

Auch wenn du Metal Gear in die Knie gezwungen hast, Liquid hast du noch nicht besiegt! Zum Showdown kommt es auf [illegible]

Zerstöre mit Stinger-Raketen Metal Gears Radar auf seinem linken Schulterblatt.

Schick Snake zwischen Metal Gears Beinen durch, damit Liquid ihn nicht mehr sehen kann.

BELOHNUNG



Voll verdient. Nach dem Durchspielen hagelt es Auszeichnungen und neue, nützliche Ausrüstungsgegenstände.

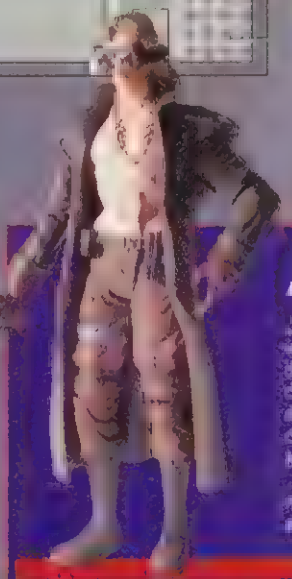
Einmal durchspielen und zusammen mit Otacon fliehen. Dieses Outfit macht Snake unsichtbar!

Einmal durchspielen und zusammen mit Meryl fliehen. Snake besitzt fortan unendlich Munition.

Zweimal durchspielen auf demselben Schwierigkeitsgrad und jeweils einmal mit Otacon und mit Meryl fliehen. Sieht einfach gut aus!

Abhängig davon, wie schnell Du gespielt hast und dabei möglichst wenige Wachen getötet hast, hagelt es zwölf Rang-Auszeichnungen.

Die beste ist „Big Boss": Du mußt auf „extreme" spielen, darfst nicht öfter als fünfmal entdeckt werden und höchstens 25 Gegner eliminieren.



ESCAPE ROUTE

Nach einem letzten Blick auf den vernichteten Metal Gear Rex beginnst du deine Flucht ins Freie. Ohne jegliche Ausrüstung kannst du die Ratlosigkeit, die sich bei Metal Gear befindet, sicher gut gebrauchen. In der Nähe des Ausgangs befindet sich ebenfalls eine [illegible]

Kümmere dich um die Wachen, [illegible] mit Meryl respektive Otacon den Jeep [illegible] Spring auf die Ladefläche und [illegible]

Nicht unbemerkt mit dem Jeep [illegible] die Fässer, um die anderen Wachen auszuschalten. Jetzt geht's durch einen Tunnel auf einige Kontrollposten zu. Mit der Dreiecktaste an dem Maschinengewehr kannst du übrigens besser zielen, um die Wachen und die Fässer zu erwischen. Dann taucht Liquid noch einmal auf, und es kommt zum allerletzten Showdown. Viel Glück, Snake!

Den Fluchtwagen steuert Meryl – oder Otacon, falls Meryl getötet wurde – und Snake feuert auf die Wachen.

An den Kontrollpunkten muß Snake sich ebenfalls unter Einsatz des Jeep-MGs vorbeikämpfen.

Liquid ist einfach nicht totzukriegen! Doch dieses Mal hat er endgültig seinen Meister gefunden, oder...

Ammo 1602

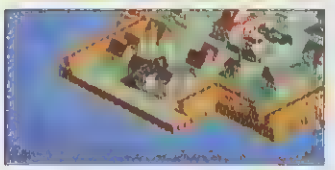
Druckt während des Spiels gleichzeitig die Tasten **[STRG]+[SHIFT]+[ALT]+[W]**, um einen kleinen Cursor am unteren linken Bildschirmrand zu erhalten. Gebt nun **2061** ein und bestätigt die Eingabe mit **[RETURN]**. Bewegt Euren Mauszeiger auf Euer Kontor und drückt **[ß]**, um den Cheat zu aktivieren

Ab jetzt könnt Ihr den Lagerbestand von bestimmten Waren ganz einfach ändern, indem Ihr wiederum **[STRG]+[SHIFT]+[ALT]+[W]** drückt und danach eine Zahl eingebt, die zur gewünschten Ware gehört (im folgenden Kasten aufgefuhrt). Bewegt dann erneut den Mauszeiger auf Euer Kontor und mit jedem Mal, mit dem Ihr die **[ß]**-Taste druckt, erhöht sich Euer Kontingent.

Wahlweise stehen Euch noch zwei Tastenkombinationen zur Verfügung: **[SHIFT]+[H]** erhöht den Holzbestand, **[SHIFT]+[Z]** dagegen die Ziegel. Allerdings ist die Menge der Waren auf Eure Lagergröße beschrankt.

Cheats

Eisenerz	02	Nahrung:	14
Gold	03	Tabakwaren.	15
Wolle	04	Gewurze:	16
Zucker	05	Kakao.	17
Tabak	06	Alkohol:	18
Schlachtvieh	07	Stoffe	19
Korn	08	Kleidung:	20
Mehl	09	Schmuck	21
Eisen	10	Werkzeug:	22
Schwerter:	11	Holz	23
Musketen	12	Ziegel	24
Kanonen:	13		

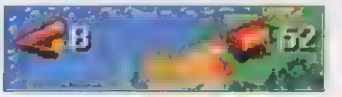


*Drückt **[STRG]+[SHIFT]+[ALT]+[W]** im Spiel, dann erscheint links unten im Bild der Cursor. Gebt zur Freischaltung der Cheats die Zahl **2061** ein*

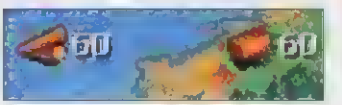
*Bewegt dann den Mauszeiger auf Euer Kontor und druckt die Taste **[ß]***

*Um jetzt einen der vielen verschiedenen Lagerbestände zu erhöhen, drückt Ihr erneut **[STRG]+[SHIFT]+[ALT]+[W]** Gebt dann eine der Zahlen ein, die in der Tabelle aufgeführt sind, und bewegt den Mauszeiger wieder auf das Kontor*

*..und drückt dort wieder die **[ß]**-Taste – der jeweilige Lagerbestand erhöht sich!*



*Für **Holz** und **Ziegel** ist es einfacher...*



*...Ihr müßt nur die Tastenkombination **[SHIFT]+[H]** oder **[SHIFT]+[Z]** benutzen*

Half-Life (dt. Version)

Startet das Spiel mit der Erweiterung „**hl.exe -dev -toconsole**", um die Konsole zu aktivieren. Druckt im laufenden Spiel nun die Taste links neben der [1], um die Konsole zu öffnen Oder drückt **[ESC]** und klickt auf den CONSOLE-Button am oberen linken Bildschirmrand. Gebt anschließend einen der unten in der Tabelle aufgeführten Codes oder eine der Cheat-Kombinationen ein.

Cheats

Unverwundbarkeit:
god

„No Clipping"-Modus (Ihr könnt durch Wände und Boden gehen):
noclip

Gegner ignorieren den Spieler und greifen nicht mehr an:
notarget

Alle Waffen und Munition
impulse 101

Levelauswahl:
map <Name der Karte>

Gegenstande erhalten:
give <Gegenstand>

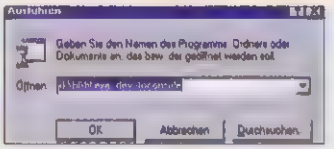
Namen der Karten:

c0a0	c0a0a	c0a0b	c0a0c
c0a0d	c0a0e	c1a0	c1a0a
c1a0b	c1a0c	c1a0d	c1a0e
c1a1	c1a1a	c1a1b	c1a1c
c1a1d	c1a1f	c1a2	c1a2a
c1a2b	c1a2c	c1a2d	c1a3
c1a3a	c1a3b	c1a3c	c1a3d
c1a4	c1a4b	c1a4d	c1a4e
c1a4f	c1a4g	c1a4i	c1a4j
c1a4k			
c2a1	c2a1a	c2a1b	c2a2
c2a2a	c2a2b1	c2a2b2	c2a2c
c2a2d	c2a2e	c2a2f	c2a2g
c2a2h	c2a3	c2a3a	c2a3b
c2a3c	c2a3d	c2a3e	c2a4
c2a4a	c2a4b	c2a4c	c2a4d
c2a4e	c2a4f	c2a4g	c2a5
c2a5a	c2a5b	c2a5c	c2a5d
c2a5e	c2a5f	c2a5g	
c2a5w	c2a5x		
c3a1	c3a1a	c3a1b	c3a2
c3a2a	c3a2b	c3a2c	c3a2d
c3a2e	c3a2f		
c4a1	c4a1a	c4a1b	c4a1c
c4a1d	c4a1e	c4a1f	c4a2
c4a2a	c4a2b	c4a3	
c5a1			

Namen der Gegenstände:
item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit

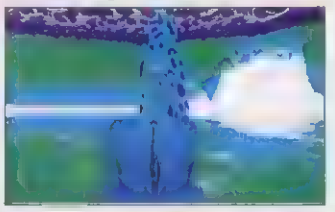
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip

weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine
weapon_quantumdestabilizer



Startet das Spiel, wie hier gezeigt wird

***map c4a3:** Der Anführer der schleimigen Alienhorde heißt nicht nur Nihilanth, er sieht auch genauso aus!*



***map c5a1:** Dieser zwielichtige Typ stellt Euch am Ende des Spiels vor eine schwere Entscheidung – traut ihm bloß nicht, er trägt einen häßlichen Anzug!*

*Mit den Cheats **god**, **noclip** und **impulse 101** habt Ihr die völlige Freiheit.*

..alle Orte zu besuchen, die jetzt hilflosen Monster aufzustöbern und diese...

...dann unter Anwendung verschiedenster Gewaltinstrumente – hier die Bazooka RPG in voller Aktion – zu beseitigen

King's Quest 8: Mask of Eternity

Drückt während des Spiels die Tasten **[LINKS SHIFT]+[LINKS STRG]+[7]**. Eine Konsole erscheint, in der Ihr die nachstehenden Codes eingebt. Zum Schließen drückt Ihr die drei Tasten dann einfach noch einmal.

Cheats

Gott-Modus aktivieren:
god

Gott-Modus deaktivieren:
ungod

Durch Wände gehen (kein Clipping)
noconcollide

Clipping wieder einschalten:
concollide

Held Connor zu jeder beliebigen Stelle der Karte teleportieren
teleport

Programmierer-Ostereier:
ruth
welch-piel
oscar
rocket
jeffo
leslie
adam

Beliebiges Objekt aus der folgenden Liste erhalten (wenn Ihr den Parameter <Anzahl> weglaßt, bekommt Ihr nur ein Objekt)
give <Objekt> <Anzahl>

Mögliche Objekte:
Dagger
SmallAx
BroadSword
Mace
LakeSword
SkelKingSword
BattleAx
WarHammer
Pike
LongSword
FlameSword
TempleSword
SmCrossbow
AztelHammer
SmCpndCBow
ShortBow
LongBow
CrossBow
CpndCrossbow
FlameBow
IceCrossbow
WeeperEyes
SkelBow
SlmSlime
WitchBolt
Lava
Fists
Icycle
LeatherGloves
LeatherArmor
LeatherBoots
ChainMailShirt
ChainMailGloves
ChainMailSuit
PlateMail
BronzePlate
FullArmor
TempleArmor
GodArmor
Mushroom
SacredWater
Crystal
ElixerOfLife
Clarity
Invisible
Invulnerable
Strength
RingOfDeadHero
Ashes
Candle
SilverCoins
MagicMap
RopeAndHook
RingOfLight
KeyToDeathMaze
Mold
BrokenShield
RustedBroken-Shield
HearingHorn
AntiPoisonFlower
GreenMushroom-Piece
Rock
IronLock
OakRoot
LodeStone
CrystalPyramid
BlackDiamond
AmberGlow
BasiliskTongue
FireGem
PipeCap1
PipeCap2
DragonKey
RockKey
BlueAdamant
JailKey
DecipheringAmulet
Paddle
Feather
GoodSkull
BadSkull
RoundKey
SquareKey
Ladle
hmhand
Mask1
Mask2
Mask3
Mask4
Mask5
Piece1
Piece2
Piece3
Piece4
Scroll
LadyBell
RustedLock
KeepKey
StoneOrder
MetalShaft
TruthKey
LightKey
OrderKey
MarbleTableto
MaskMedalian
Grail
Mask3B
Pieces
UniHorn
SpellPage
Mask1A
Piece1A
DarkPyramid
ShardFuse
MarbleTablet1
MarbleTablet2
MarbleTablet3
GriffRoomKey
GriffCageKey
ClockShaft
HookDown
HookUp
SpinningMask
Orcbow
Spear
IceShard
IceLever
LucretoFire
NoRanged
NoArmor
BirthdaySuit
Logo1
Logo2

*Drückt im Spiel **[LINKS SHIFT]+[LINKS STRG]+[7]** und gebt dann einen Cheat ein, zum Beispiel **god**...*

...und schon erscheint SUPERCONNOR!

„King's Quest 8": Der kühne Sprung der berühmten Serie in die dritte Dimension ist wirklich gelungen!

***teleport**: So flott kann Reisen sein – Ihr springt von der Karte rechts unten..*

..mit einem Mausklick in die Mitte

***give BattleAx**: SUPERCONNOR mit einer großen Streitaxt? Da legen sich die Gegner fast schon freiwillig schlafen!*

***give FullArmor** und **give LongSword**. Aber auch ohne Gott-Modus ist Connor mit einem Langschwert und der kompletten Rüstung ein harter Kämpfer*

***oscar**: Dieser versteckte Gag (deswegen „Osterei") der Programmierer zeigt das knuffige Bild eines treuherzigen Hundes*

SimCity 3000

Wahrend des laufenden Spiels drückt Ihr einfach die Tastenkombination **[STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[C]**. Es erscheint ein Kasten mit einem blinkenden Cursor in der linken oberen Ecke.

Gebt dort folgende Codes ein und bestätigt diese mit **[RETURN]**.

Cheats

Alle Stromkraftwerke:
power to the masses

Alle Wasserversorgungsgebaude verfügbar:
water in the desert

Das Gelande wird um einen Wert gesenkt:
terrain one down

Das Gelande wird um zehn Werte gesenkt:
terrain ten down

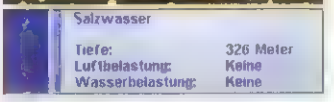
Das Gelande wird um einen Wert erhoht:
terrain one up

Das Gelande wird um zehn Werte erhoht:
terrain ten up

Salzwasser:
salt on

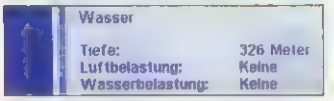
Sußwasser:
salt off

Alle „Belohnungen und günstige Gelegenheiten"-Gebaude verfügbar:
pay tribute to your king



Wem das Salzwasser zu salzig...

*.. der schalte es mit **salt off***



...einfach ab (der Traum aller Schiffbrüchigen auf einsamen Insein)

***power to the masses**. Mit allen Kraftwerken (inklusive eines noch utopischen Fusionsgenerators)...*

***water in the desert**: ...und einer guten Wasserversorgung sind leider nur die absoluten Grundlagen für eine funktionsfähige Stadt geschaffen..*

***pay tribute to your king**: ...die natürlich (zum Beispiel als Hafenstadt) auch Gebaude wie diesen Leuchtturm benötigt!*

Text: Andreas

Star Wars: Rogue Squadron

Gib einen der folgenden Codes unter den Menüpunkten „**allgemein**“ und „**Einstellungen**“ als Paßwort ein

Cheats

Credits anzeigen:
CREDITS

Mit AT-ST spielen.
CHICKEN

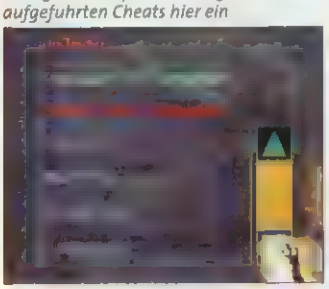
Unendlich viele Leben wahrend eines Einsatzes
IAMDOLLY

Alle Power-Ups·
TOUGHGUY

Filmsequenzen sehen
DIRECTOR

Musikauswahl
MAESTRO

Der Handschuh weist schon auf den richtigen Menüpunkt hin – gebt alle aufgefuhrten Cheats hier ein



sie werden sogar gespeichert!

***CHICKEN:** Mit dem AT-ST durft Ihr Euch auch mal so richtig böse fuhlen!*

***DIRECTOR** und **MAESTRO:** Nach Eingabe dieser beiden Cheats klickt Ihr im Hauptmenu auf den Button „high scores“*

...und es erscheint der Ausstellungsraum. Hier wählt Ihr „KONZERTHALLE“ .

Der X-Wing ist der beliebteste Fighter der Rebellen-Piloten

. fur die einzelnen Musikstucke..

und „IM KINO“, um Euch die verschiedenen Filmsequenzen anzuschauen

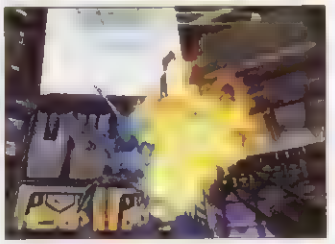
Turok 2: Seeds of Evil

Uber den Menupunkt „ENTER CHEAT“

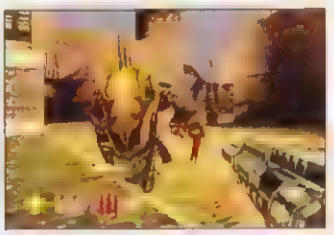
*...kommt Ihr in den hier gezeigten Bildschirm, in dem Ihr den Supercheat namens **OBLIVIONISOUTTHERE** eingebt*

Damit sind alle Funktionen im Cheatmenü aktiviert und können individuell an- und auch abgeschaltet werden

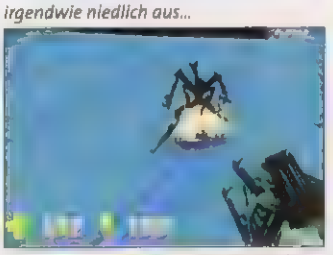
Jetzt könnt Ihr Euch frei entscheiden, ob Ihr dem harten Endgegner „Primagen Boss“ mit der Nuklearkanone...



.. oder vielleicht lieber doch mit dem Flammenwerfer einheizen wollt!



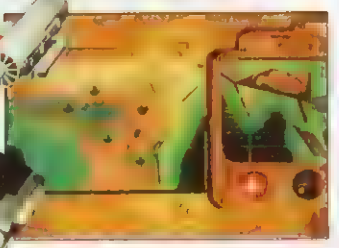
Mit seinen großen Füßen, Klauen und dem Riesenschadel sieht der Dino irgendwie niedlich aus...



...die kleinen und dürren Gegner wirken dagegen nur ziemlich lächerlich!

Durch die Regenbogenfarben erscheint die Landschaft noch comic-artiger

Wargasm

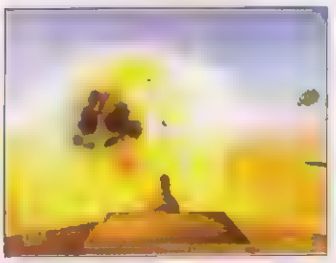


Startet eine neue Kampagne im WarWeb und plaziert Eure Einheiten

*Gebt in der Kartenubersicht (kurz nach dem Ladevorgang) „**4ohourweeks**“ ein und bestätigt anschließend mit **[ENTER]***

Wechselt Ihr nun ins Spielgeschehen, so bestätigt der rote Schriftzug „CHEAT ENABLED“ die richtige Code-Eingabe

*Druckt nun **[SHIFT]+[O]**, um ins Optionsmenü zu gelangen. Unter „Details“ kann nun der Cheat aktiviert werden*



Er bewirkt, daß die gerade von Euch angewählte Einheit unzerstörbar ist...

...und zusatzlich auch noch über unbegrenzten Munitionsvorrat verfugt!

Seite ablecken verboten!

Selber kaufen! SAURE FRITTIS sind korrekte Kaubonbons in vier fruchtig-sauren Sorten. Ordentlich verpackt im grünen Beutel.

Mr. FRITT (Kaumeister)

WOW, IST FRITT EIN KAU!

Extreme G 2

Um die gut versteckten Bikes freizuschalten, müßt Ihr die nachstehenden Codes im **Paßwortmenü** eingeben.

Passcodes

Venom Bike:
868QCMH3H9HAT

Wasp Bike
55HZ1MH3H9H1

Schaltet Euch bis ins Paßwortmenü

*und dreht auf der Buchstabenscheibe den Code **55HZ1MH3H9H1** ein*

Okay, es ist zulassig, dieses Paßwort!

Ab jetzt besitzt Ihr als zusätzliches Bike den Wasp-Renner und mit dem Code..

*. **868QCMH3H9HAT** das Venom Bike*

Für die folgenden Cheats startet Ihr ein „**Extreme Turnier**" und drückt R im **Bike-Auswahlmenü**

Wählt die Option „**Namen Eingeben**" und tippt als Namen einen der Cheats ein. Bei einem richtigen Code ertönt das Wort „Extreme" als Bestätigung.

Cheats

Gitternetz-Grafiken.
LINEAR

Pixelige Grafiken:
PIXIE

Weichgezeichnete Grafiken:
FLICK

Rotierender Bildschirm:
SPIRAL

Papierflieger-Fahrzeuge:
2064

Vogelperspektive
SPYEYE

Turbo-Modus.
XXX

Unendlich Schilde und Waffen
XCHARGE

Unendlich Nitros.
NITROID

Wahlt für die angeführten Cheats den Spielmodus „Extreme Turnier" aus

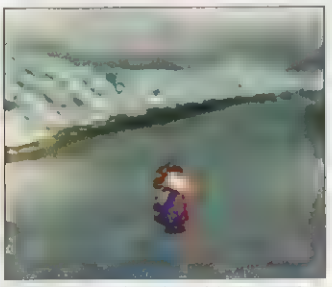
Druckt in diesem Menu die Taste R

. und wahlt dann „Namen Eingeben"

***LINEAR**· Die richtige Eingabe des Cheats wird mit „Extreme" bestatigt*

. die Rennstrecken werden anschließend als farbige Gitternetze dargestellt

***PIXIE**: Derart aufgepixelt, erinnert das Spiel an frühere 3D-Rasereien*



***FLICK**· Der Weichzeichner à la Fotograf David Hamilton ist aber nicht viel schoner*

***2064** Der „WipeOut" Modus*

...schickt Euch mit Papierflieger-ähnlichen Gleitern auf die Strecke

***SPIRAL** Dreht die Spielwelt*

komplett um die Langsachse

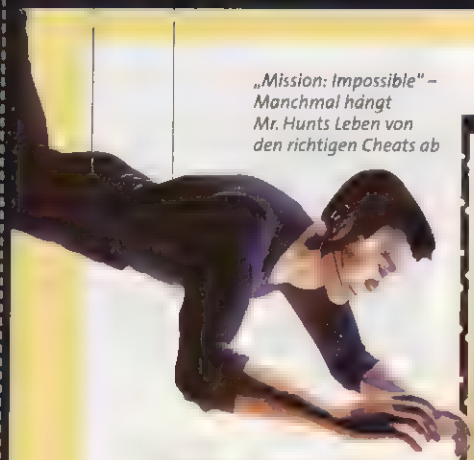
. Eures eigenen Fahrzeuges – schrag!!!

***SPYEYE**: So werden aus futuristischen Gleitern schnuckelige „Micro Machines"*

*Der Cheat **XXX** (nur für Erwachsene)*

...beschleunigt Euch schnellstens auf aberwitzige Geschwindigkeiten

In „Extreme G 2" genau wie in „Forsaken". Acclaim steht auf seltsam gleichförmige Heldinnen



„Mission: Impossible" – Manchmal hängt Mr. Hunts Leben von den richtigen Cheats ab

Mission: Impossible

Da freut sich der Geheimagent: Die nachfolgenden Cheats funktionieren garantiert mit der deutschen PAL-Fassung des Spiels (ganz im Gegensatz zu den bisher überall erhältlichen Cheats, die leider – wenn überhaupt – nur mit der englischen PAL- oder der US-Version funktionierten). Ein herzliches Dankeschön an unsere zwei findigen Leser Carsten und Dominik Lepiorz!

Im **Missions-Auswahlbildschirm** gebt Ihr die Cheats ein. Jim sagt bei richtiger Eingabe „Ahhh, das ist besser" als Bestätigung. Für jede Waffe, die Ihr freischaltet, erhaltet Ihr 30 Schuß (wenn die Waffe im Level verfügbar ist, werden 30 Schuß dazuaddiert).

Cheats

9mm-Pistole.
R L C▼ C▲ L
Uzi:
C▶ C◀ C▶ C▼ L
7,65mm-Pistole
C▲ L C▶ C◀ L

Das ist der Platz für die Cheateingabe!

Die 9mm- und 7,65mm-Pistole sowie die angewählte israelische Uzi versorgen .

. Euren Agenten gut, doch vergeßt nicht. In „Mission: Impossible" geht es weniger ums Ballern als um den richtigen Weg

South Park

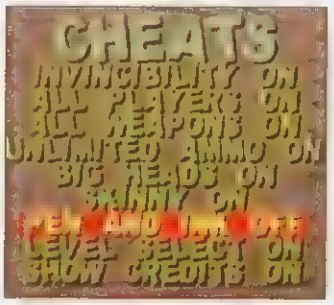
Cheats

Alle Cheats aktiviert.
BOBBYBIRD
Levelauswahl:
THEEARTHMOVED
Unsterblichkeit.
ASSMAN
Alle Waffen:
FATKNACKER
Unendlich Munition:
FATTERKNACKER
Alle Charaktere im Multiplayer-Modus.
OMGTKKYB
Skinny-Modus:
VEGGIEHEAVEN
Große Köpfe:
MEGANOGGIN
Stift-und-Tinte-Grafiken
PLANEARIUM
Credits anzeigen:
SCREWYOUGUYS

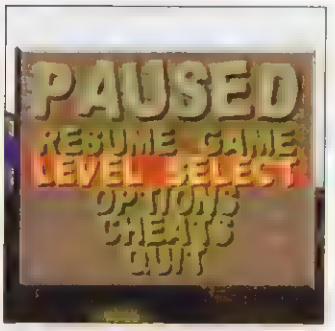
***THEEARTHMOVED**: Gebt diesen (und die anderen Cheats) im Menü „**ENTER CHEAT**" ein. Durch ihn wird...*

. die Levelauswahl aktiviert

*Im Hauptmenu erscheint nun der neue Menüpunkt „**CHEATS**", unter dem Ihr...*



...alle bisher freigeschalteten Cheats an- beziehungsweise abschalten könnt

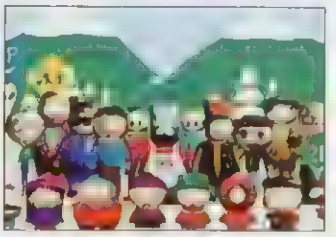


*Den aktivierten „**LEVEL SELECT**" findet Ihr während des Spiels im Pausenmenü...*

.Ihr springt beliebig im Spielgeschehen nach vorne – und auch wieder zurück!

***FATKNACKER**: Mit dem „Cow Launcher" nehmt Ihr Eure Gegner auf die Hörner*

***PLANEARIUM**. Den Modus Stift-und-Tinte findet Ihr in fast jedem Acclaim-Spiel*



***OMGTKKYB**: Auf zu heißen Multiplayer-Schlachten – alle Charaktere sind frei!*

„South Park": Gegen diese Knallknopfe sind die Simpsons eine Gruppe hilfsbereiter Pfadfinder mit Ehre und Anstand!

Star Wars: Rogue Squadron

Gebt die Cheats im **Paßwortmenü** ein.

Cheats

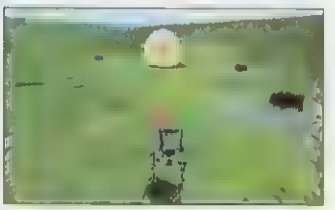
Raumschiff Millennium Falcon:
FARMBOY
Credits anzeigen:
CREDITS
AT-ST steuern:
CHICKEN
Unendlich Leben
IGIVEUP
Zwischensequenzen betrachten:
DIRECTOR

***FARMBOY** Dieser simple Cheat*

...macht einen Traum für alle „Star Wars"-Fans zur Wirklichkeit: Han Solos genial getunter Millennium Falcon...

...wird von Euch gesteuert – da sollte das Imperium besser noch ein paar Drohnen klonen, sonst wird's zu einfach!

***CREDITS**: Der Hauptprogrammierer war Holger Schmidt (er gab sich u.a. mit „Probotector 2" für Game Boy die Ehre)*



***CHICKEN**: Den AT-ST konntet Ihr auch schon mit Hilfe eines Cheats im Vorgänger „Shadows of the Empire" steuern*

***DIRECTOR**: Ganz Ungeduldige können schon vorab einen genaueren Blick auf die späteren Videosequenzen werfen*

SNES

Super Strike Eagle

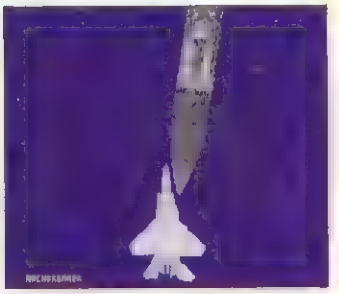
Passcodes

Level 2 – Libya Day
4H6F8392
Level 3 – Libya Night
4GBF8757
Level 4 – Gulf War Day
7F6G4262
Level 5 – Gulf War Night
09BD42F4
Level 6 – Cuba Day
F06D8609
Level 7 – Cuba Night
D0BG83FG
Level 8 – Korea Day
67654475
Level 9 – Korea Night
4HB705FG
Secret – Bonus Mission
G6CH4228

***G6CH4228**. Die geheime Bonus-Mission...*

...führt Euch auf eine kleine Insel mit einem allerdings sehr großen Waffenarsenal

Ihr startet nachts, im Mondschein ..



und weist den entgegenkommenden feindlichen Schlachtschiffen mit Euren Bomben den kürzesten Weg zum Meeresgrund!

GAME BOY

Turok 2: Seeds Of Evil

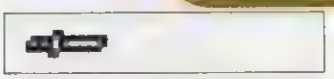
Cheats & Passcodes

Cheats
Alle Waffen
DLVTRKBWPS
Unendlich Leben
DLVTRKBLVS
Unendlich Energie
DLVTRKBNRG

Passcodes
Level 2
DVYLWKVYNL
Level 3
GRYLWKWVNR
Level 4
DRYLSRWVRY
Level 5
GVZLSRWQKZ
Level 6
DVZLSVQKKB
Level 7
GRZLBVSQZY
Level 8
DRZLBVSQGG
Level 9
GVYNBVBQGD

*Die Cheats werden genau wie die Pass codes als „**PASSWORT**" eingegeben*

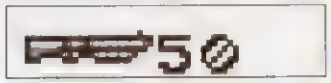
Wenn Ihr alles richtig macht, erscheint als Bestatigung die Funktion des Cheats „UNBEGRENZTE WAFFEN" bringt Euch...



...das Messer – die Standardbewaffnung des mutigen Dinosaurier-Jägers Turok

..den pfeilschnellen Bogen

.. die praktische Pistole

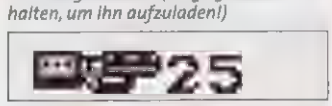


..die durchschlagende Schrotflinte

.das Gatlinger-Maschinengewehr

.. die Sinuswaffe (verschießt schwingende Ladungen mit exzellenter Wirkung)

..den Bogenblaster (lange gedrückt halten, um ihn aufzuladen!)

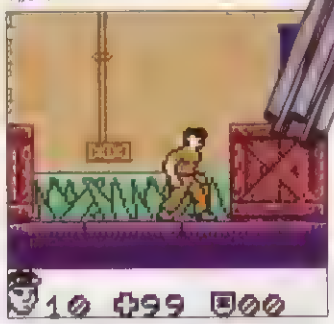


...und die Superwumme (auch sie braucht einige Zeit zum Aufladen, putzt dafür allerdings fast alles vom Bildschirm)

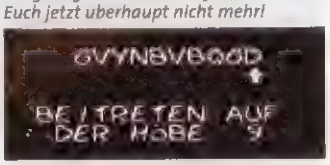
Am meisten Spaß bringt „Turok 2" mit dem Gatlinger-Maschinengewehr

Mit „UNBEGRENZTE LEBEN" und..

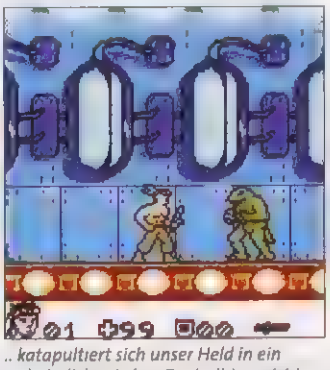
.. „UNBEGRENZTE ENERGIE"



stellt Ihr Euch genau da hin, wo Ihr wollt – bodennahe Bosartigkeiten (wie der gezeigte Scherbenhaufen) kratzen Euch jetzt überhaupt nicht mehr!

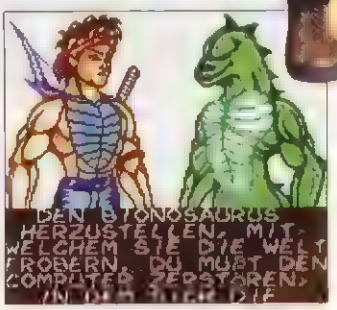


Mit dem Passcode für den letzten Level...



.. katapultiert sich unser Held in ein unheimliches Labor. Dort gibt es nicht nur Feinde: Dieser Menschensaurier.

Selbst auf dem Game Boy kommt Freude auf, wenn Turok eine neue Waffe ausprobiert



.. ist durchaus zu einem Gesprach bereit

Der Abspann läßt dann keine Zweifel offen, daß dieses Ende für Euren Helden kein endgültiges Ende bleiben muß!

Text: Andreas von Lepel

Lipton & DUDEN

suchen ein Wort für „nicht mehr durstig"!

presented by VIVA NEWS

Wenn ich nicht mehr hungrig bin,
dann bin ich satt!

Wenn ich nicht mehr durstig bin,
dann bin ich ... ???!

Deshalb: Lipton Ice Tea trinken,
Wort erfinden,
anrufen:

0 40 / 30 30 30

und gewinnen.

Einen Tag bei VIVA-TV mit Konzert und Stars.
Oder einen von 499 weiteren coolen Preisen.

www.duden.de/lipton

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Der Nachschlag

Zum Abschluß der Komplettlösung gibt es noch einige kleine Leckerbissen: Hier erfährst Du die Fundorte aller 36 Herzteile und die Verstecke der 100 Goldenen Skulltulas. Zusätzlich findest Du Tips für den kreativen Umgang mit der Okarina der Zeit!

EIN HERZ FÜR LINK

Um alle 36 Herzteile zu finden, muß sich der Elfenzogling gehörig anstrengen. Die folgende Checkliste soll ihm die Suche erleichtern. Beachte dabei, daß Du manchmal erst bestimmte Werkzeuge oder Ausrüstungsgegenstände gefunden haben mußt, um an die Herzteile zu gelangen. Für ein paar Teile gibt es auch verschiedene Strategien, je nach Links Ausrüstung, seinem Alter oder Deiner Geschicklichkeit.

1. **Lon Lon-Farm:** Besuche als junger Link die Farm und verschiebe im Turm hinter der Pferdekoppel einige Kisten, um einen Durchgang zu öffnen.
2. **Kakariko:** Gehe nachts als junger Link über den Friedhof und laß Boris an der richtigen Stelle graben.
3. **Hyrule:** Finde als junger Link nachts den richtigen Hund und liefere ihn bei der Frau in der Seitenstraße ab.
4. **Hyrule:** Gewinne als junger Link das Schatzkisten-Raten für ein weiteres Herzteil (das Auge der Wahrheit erleichtert die Arbeit ungemein!)
5. **Hyrule:** Beim Krabbelminen-Bowling winkt dem jungen Link unter anderem ein Herzteil als Preis.
6. **Kakariko:** Nach dem ersten Ausflug zum Todesberg kann Link sich von der Eule auf einem bestimmten Dach des Dorfes absetzen lassen und so in den Käfig mit der Kuh gelangen (als Alternative dazu kann er später auch mit dem Enterhaken über die Dächer reisen)
7. **Verlorene Wälder:** Spiele als junger Link Sarias Lied für das Horror-Kid in den Verlorenen Wäldern (L)
8. **Verlorene Wälder:** Beweise als junger Link Dein Talent mit der Okarina und spiele alle Melodien der beiden Musikanten in den Verlorenen Wäldern (R) nach (naturlich fehlerfrei!)
9. , 10. **Zora-Fluß:** Verwende die Hühner, um an die beiden gut sichtbaren Herzteile zu gelangen. Andere Möglichkeit: Als erwachsener Link kannst Du später auch Gleitstiefel oder Fanghaken und Vogelscheuchen-Polka verwenden.
11. **Zoras Reich:** Entzünde als junger Link beherzt alle Fackeln mit einem Deku-Stab, um hinter dem Wasserfall eine Schatzkiste erscheinen zu lassen.
12. **Goronien:** Stecke alle Fackeln im untersten Raum an und wirf anschließend von weiter oben Bomben in die sich wild drehende Riesenurne. Mit etwas Gluck erhaltst Du ein Herzteil
13. **Hylia-See:** Stelle beim Angeln einen neuen Rekord auf, um ein Herzteil zu erhalten. Dazu braucht es etwas Geduld..
14. **Gerudo-Tal:** Schwebe mit einem Huhn nach rechts in die Schlucht, um hinter dem Wasserfall eine Hohle mit einem Herzteil zu entdecken (dieses Teil kann auch später einfacher vom erwachsenen Link geholt werden).
15. **Gerudo-Tal:** Schwebe mit einem Huhn nach links in Richtung eines Vorsprungs mit einer Kiste. Darunter liegt eines der begehrten Herzteile.
16. , 17. **Zora-Fluß:** Spiele als junger Link den Fröschen alle Lieder in der obersten Reihe Deines ‚Liederbuches' vor, um ein Herzteil zu erhalten. Unterstütze sie anschließend beim Fliegenfangen, um daraufhin von ihnen mit einem weiteren Herzteil belohnt zu werden
18. **Kakariko:** Öffne als junger Link auf dem Friedhof das Konigsgrab und spiele in den Katakomben die Hymne der Sonne, um ein Herzteil zu erhalten
19. **Gebirgspfad:** Pflanze als junger Link eine Erbse vor dem Eingang zu Dodongos Höhle, um als Erwachsener an das Herzteil uber dem Eingang zu gelangen
20. **Hylianische Steppe:** Wirf eine Bombe in die Mitte zwischen den Zäunen am Eingang zum Hylia-See.
21. **Hylianische Steppe:** Nordlich der Lon Lon-Farm befindet sich ein seltsamer Baum. Bearbeite ihn mit einer Bombe und erforsche anschließend die darunter liegende Höhle (Du benötigst die Zora-Rustung und Eisenstiefel!)
22. **Kakariko:** Nachdem Du von Boris den Fanghaken erhalten hast, solltest Du das Rennen erneut versuchen und dabei eine Zeit von 1 Minute oder besser erreichen
23. **Kakariko:** Nach dem Rennen gegen Boris landest Du weit oben in der Windmuhle und kannst Dir endlich das dortige Herzteil schnappen.
24. **Kakariko:** Schwinge Dich mit Fang- oder Enterhaken uber die Dächer von Kakariko und sprich mit dem Mann, der auf einem der Dacher sitzt
25. **Kakariko:** Für immerhin 50 erlegte Goldene Skulltulas gibt es in der Skulltula-Villa ein weiteres Herzteil.
26. **Kakariko:** Pflanze als junger Link eine Wundererbse auf dem Friedhof und kehre spater dorthin zurück.
27. **Todeskrater:** Pflanze als junger Link eine Wundererbse am Eingang zum Feuertempel und kehre später dorthin zurück – sozusagen, um zu ernten..
28. **Todeskrater:** Klettere in der Nahe des Ausgangs zum Todesberg an der Krater wand herum, um in einer Höhle ein Herzteil zu entdecken (das gelingt Dir mit etwas Glück und Konnen schon als junger Link, mit Goronen-Rustung wird die Sache aber wesentlich einfacher)
29. **Zoras Quelle:** Der erwachsene Link kann hier ein einsam auf einer Eisscholle treibendes Herzteil einsammeln.
30. **Eishöhle:** Taue das gefrorene Herzteil in einem Raum mit Blauem Feuer auf
31. **Zoras Quelle:** Erforsche den Grund von Zoras Quelle mit Zora-Rüstung und den etwas unbequemen Eisenstiefeln.
32. **Hylia-See:** Pflanze als junger Link eine Wundererbse neben dem Labor, um spater den Aussichtsturm zu erreichen (alternativ kannst Du auch Vogelscheuchen-Polka und Fanghaken verwenden).
33. **Hylia-See:** Stelle im Labor mit Hilfe der Goldschuppe einen neuen Tauchrekord auf und sprich anschließend mit dem verruckten Professor
34. **Gerudo-Festung:** Benutze den Enterhaken, um an die Schatztruhe auf einem der Dacher der Festung zu gelangen. Gehe dafür am besten vom Fenster des Gefangnisses aus, ansonsten mußt Du eventuell auf die Hilfe der Vogelscheuche zuruckgreifen.
35. **Gerudo-Festung:** Erziele beim dortigen Bogenschießen mindestens 1.000 Punkte, um ein Herzteil zu erhalten
36. **Wüstenkoloß:** Pflanze als junger Link eine Wundererbse vor dem Wustenkoloß und kehre spater dorthin zuruck.

27 Damit der erwachsene Link an dieses Herzteil kommt, muß der junge beim Wüsten-Koloß Vorarbeiten leisten

31 Wenn Du Boris auf dem Friedhof von Kakariko an der richtigen Stelle graben läßt, winkt ein weiteres Herzteil

26 Befördere Dich hinter dem Magieladen per Enterhaken auf das gegenüberliegende Dach zu dem sitzenden Mann

9 Die Kletterei zum Herzteil im Todeskrater vereinfacht sich mit Hilfe der Goronen-Rüstung wesentlich

6 Laß Dich nach dem ersten Ausflug zum Todesberg von der Eule nach Kakariko und zur Kuh zurückbringen

5 Dieser einsame Baum offenbart sein Geheimnis erst durch Bombeneinsatz, Eisenstiefel und Zora-Rüstung

28 Fußstunden im Gerudo-Tal: Unter dieser schwer zugänglichen Kiste wartet noch ein Herzteil auf den jungen Link

10 Das Herzteil hinter dem Wasserfall ist sowohl für den jungen als auch den erwachsenen Link erreichbar

12 Unter diesem freigebombten Loch am Eingang zum Hylia-See kannst Du ein Herzteil käuflich erwerben

DJ Link bedient die Okarina

Gute Ausreden fur eine Runde „Zelda 64" gibt es immer wieder – hier ist eine besonders schlaue: Du spielst natürlich nicht, Du lernst ein Instrument!

Tatsachlich lassen sich mit Links Okarina nicht nur jene Lieder spielen, die im Verlauf des Spiels gelernt werden. Der Trick dabei: Die Grundtöne auf den Ⓐ- und Ⓒ-Tasten lassen sich über die Ⓩ- und Ⓡ-Tasten sowie den Analog-Stick in der Hohe variieren.

Mittels Ⓩ und Ⓡ kann die Tonhöhe um einen Halbton nach unten oder oben verschoben werden, Auf- oder Abbewegen des Analog-Sticks erhöht oder senkt den Grundton um einen Ganzton. So erreicht die Okarina immerhin einen Tonumfang von anderthalb Oktaven – und damit laßt sich eine beachtliche Menge anstellen!

Das Spielen der Zwischentöne erfordert natürlich ein wenig Ubung, denn manchmal müssen bis zu drei Aktionen gleichzeitig ausgefuhrt werden

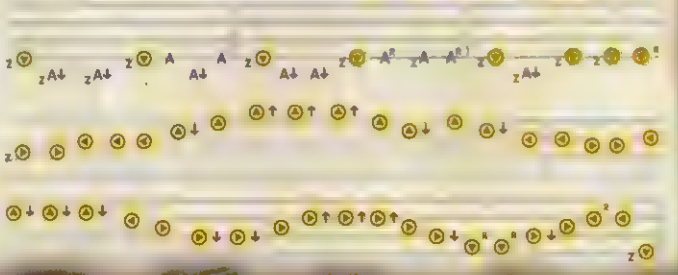
Die Zeichnung unten zeigt Dir die Lage der Töne auf einer normalen Klaviatur und die dazugehorigen Joypad-Aktionen

Eng beieinander stehende Aktionen müssen für den entsprechenden Ton gleichzeitig ausgeführt werden

So bedeutet beispielsweise zⒶ, daß die Tasten Ⓩ und Ⓐ gleichzeitig gedruckt werden müssen

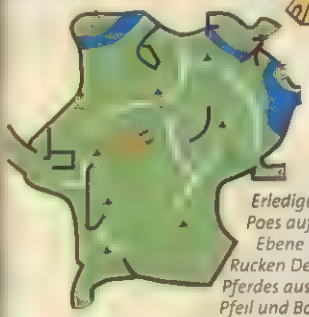
Bei der Aktion zA↓ etwa mußt Du nicht nur Ⓩ und Ⓐ drücken, sondern gleichzeitig auch noch den Analog-Stick nach unten bewegen!

Achtung, Aufnahme! Schaffst Du es, das Titelthema auf Links Okarina zu spielen?



Die 10 Big Poes

Fur 10 der großen Geister bekommst Du eine weitere Flasche – auf zur Jagd!



Erledige die Poes auf der Ebene vom Rucken Deines Pferdes aus mit Pfeil und Bogen

JÄGER DER GOLDENEN SKULLTULAS

Die Goldenen Skulltulas sind zwar keine große kampferische Herausforderung, doch können sie durch ihre Neigung zu absonderlichen Verstecken gehorig für Aufregung sorgen! Um Dir die Suche zu erleichtern, folgt nun eine Auflistung aller Verstecke

Der erste Teil der Liste nennt alle Skulltulas in den verschiedenen Labyrinthen. Deinen Fortschritt kannst Du sehr leicht im Statusbildschirm erkennen: Sobald ein Labyrinth von allen Skulltulas gesaubert wurde, erscheint ein entsprechendes Symbol neben dem Labyrinth-Namen

Etwas schwieriger wird es dann, den Uberblick uber die Erfolge an den ubrigen Schauplatzen zu behalten (Teil zwei der Liste) Beachte dort, daß einige Tiere nur zu bestimmten Tageszeiten und teilweise nur für den jungen oder den erwachsenen Link auftauchen. In einigen Fällen wirst Du die Trophaen auch erst einsammeln können, nachdem Du Ausrüstungsgegenstande wie Bomben, den Bumerang oder den Fanghaken erhalten hast

JL = Junger Link
EL = Erwachsener Link

Skulltulas in Labyrinthen

Deku-Baum
- In einem Raum im 3. Stock
- Im Raum unter dem Spinnennetz an einem Gitter hangend
- Im Raum unter dem Spinnennetz an den Ranken, die sich an der Wand befinden
- Hinter einer zerbombbaren Wand in einem Raum vor dem Boß

Dodongos Höhle
- In einem kleinen Geheimraum rechts vom Eingangsbereich
- Am oberen Ende der großen Treppe an den Ranken (Bumerang benötigt!)
- Am oberen Ende der großen Treppe in einem Geheimraum (Umweg über den Lift bei hochgefahrener Treppe!)
- Hinter einer mit einer Bombe zerstorbaren Tür im Raum mit den Schiebeblocken (neben dem Boß-Raum)
- In einer Passage rechts vom zentralen Raum, nur mit Vogelscheuchen-Polka und dem Fanghaken erreichbar

Jabu-Jabus Bauch
- Im Raum mit dem Wasserschalter in der Grube an den Ranken
- Im Raum nach einer der Fallgruben vor dem Zwischengegner (zwei Exemplare!)
- Im Raum vor dem Endgegner an den Ranken hängend

Waldtempel
- In dem weitlaufigen Eingangsbereich an den Ranken der rechten Mauer
- An der rechten Wand der großen Halle
- An der Wand auf der Insel im ostlichen Garten (den Fanghaken mit der holzernen Schatzkiste benutzen)
- An der Wand im westlichen Garten. Nur vom Balkon aus erreichbar!
- In einer der Seitenkammern vor dem Boß-Raum (Phantom-Ganondorf)

Grund des Brunnens
- Im Raum mit der Fallgrube
- In einem Raum neben dem gerade erwahnten Raum mit der Fallgrube
- In den Räumen mit Raubschleim (zwei)

Feuertempel
- Oberhalb des blauen Blocks (Hymne der Zeit!) im Lavaraum mit den Brucken
- Im nordostlichen Teil des Labyrinths mit den rollenden Felsen
- Im Raum mit dem Raubschleim vor dem Master-Schlussel
- Im Geheimbereich, der im oberen Teil des Felsenlabyrinths mittels Vogelscheuchen-Polka erreichbar ist
- Im Raum mit dem Stahlhammer

Eishohle
- Im Raum mit den Eissicheln
- Im kleinen Raum ostlich der Eissicheln
- Im Raum mit dem beweglichen Eisblock

Wassertempel
- Uber dem zweiten Wirbel im Flußlauf
- Hinter dem Wasserfall im Raum vor dem Master-Schlussel
- Oben an der rechten Wand des Raums mit dem Wasserfall und den Plattformen (Du brauchst den Enterhaken)
- Hoch oben im zentralen Turm (auch hier geht ohne Enterhaken nichts)
- Hinter der nördlichen Passage im untersten Stock (dafür mußt Du das Gitter mit einer Wirbelattacke öffnen)

Schattentempel
- Nach Deinem Kampf mit dem Stalfos-Ritter solltest Du mal einen kleinen Abstecher nach links unternehmen
- In einem Käfig im Raum mit den gefahrlichen Dornendecken
- In dem Raum, in dem Du auf den riesigen Totenschädel triffst
- Im Raum mit dem Geisterschiff (wende die Vogelscheuchen-Polka an)
- Im Raum mit den drei Totenschädeln

Geistertempel
- JL: Hinter der rechten Tür nach der ersten Krlechstrecke
- JL: Nach der Kletterpartie an der Wand mit den normalen Skulltulas
- JL: Direkt im Treppenhaus auf Deinem Weg zum Eisenprinz
- EL: Im Raum mit den rollenden Felsen in einer Kammer in der Wand (spiele die Hymne der Zeit!)
- EL: Im Raum mit der riesigen Statue (Vogelscheuchen-Polka!)

Im Feuertempel hangt in den zwei Räumen mit den Raubschleim netterweise auch eine Goldene Skulltula

Viele Skulltulas, wie etwa diese am Aussichtsturm in Kakariko, brauchen nur nachts auf

Im Schattentempel sind in den Räumen mit den rollenden Totenschädeln immer auch Skulltulas

Sobald Du eine Skulltulas in einem Labyrinth erlegt hast, erscheint ein Symbol neben dem Namen

Im Wassertempel holst Du Dir bei der Jagd nach Goldenen Skulltulas durchaus mal nasse Füße

Remple jeden Baum an, um festzustellen, ob sich nicht doch eine Skulltula auf ihm versteckt hält

Skulltulas an anderen Orten

Hylianische Steppe
- EL: Du mußt den roten Stein in einem Steinkreis am Eingang zum Gerudo-Tal zerschlagen, das Loch sprengen und die Spinnwebe mit Feuerzauber zerstören
- In einem Erdloch neben einem Baum zwischen Hyrule und Kakariko

Kokiri-Dorf
- JL: An der Ruckseite eines Hauses
- JL: In der Pflanzstelle hinter dem Laden (laß die Käfer aus einer Flasche frei!)
- EL: An der Ruckseite eines Hauses

Hyrule
- JL: In einer Kiste im Topflager (die Du mit einer Rollattacke zerstorst)
- JL: Im Baum vor dem versperrten Zugang zum Schloß (Rollattacke!)
- JL: Am Baum neben dem Burggraben mußt Du die Hymne des Sturms spielen und die Wande in der Hohle zerbomben
- EL: Auf der Rückseite eines Steinbogens rechts neben dem Eingang zum Schloß

Lon Lon-Farm
- JL: Unterhalb des Daches von Talons Haus (Du holst sie mit dem Bumerang)
- JL: Im Baum neben dem Eingang (den Du durch einen Rollangriff erschütterst)
- JL: Hinter dem Schuppen an der Koppel
- JL: An der Außenwand des Farmgelandes

Kakariko (Dorf)
- JL: An einem Baum nahe des Eingangs
- JL: Auf der Baustelle in der Dorfmitte
- JL: Auf der Leiter zum Aussichtsturm
- JL: An der Außenwand der Skulltula-Villa (in der Du Deine Belohnung erhältst)
- JL: An der Außenwand eines weiteren Hauses (schau Dich genau um!)
- EL: An der Felswand oberhalb des Hauses der Huhnerzuchterin (Enterhaken!)

Kakariko (Friedhof)
- JL: An der Wand im Sudosten
- JL: In der Pflanzstelle (Käfer!)

Verlorene Wälder
- JL: In der Pflanzstelle, der Weg dorthin ist L, L vom Eingang (Kafer!)
- JL: In einer weiteren Pflanzstelle R, L, R, L, L vom Eingang (Kafer!)
- EL: Wird durch eine Zauberplattform (gehe R, L, R, L, L) erreicht
- EL: Ostlich der Stufen in der Lichtung

Gebirgspfad
- In einer Höhle hinter einer Wand, die mit einer Bombe zu sprengen ist, zwischen Kakariko und Dodongo-Hohle
- JL: In der Pflanzstelle vor Dodongos Hohle (Käfer benützen)
- EL: Unter rotem Stein nahe des Eingangs nach Goronia (Stahlhammer!)
- EL: Nach Bewaltigung des Feuertempels unter einem roten Stein auf dem Weg zum Gipfel des Todesberges (noch einmal den Stahlhammer anwenden)

Todeskrater
- JL: In einer Kiste am Eingang zum Todeskrater (Rollattacke!)
- JL: In der Pflanzstelle vor dem Feuertempel (Bolero des Feuers, Kafer!)

Goronia
- JL: In einer Truhe im Raum voller Steine
- EL: An einer Seite der über der Stadt aufgehangten Plattform

Zora-Fluß
- JL: In einem Baum nahe der Flußmundung (mit Rollattacke erschuttern)
- JL: An einer der Leitern nahe dem Eingang zu Zoras Reich hangend
- EL: Hoch an einer Felswand im engen Tal vor Zoras Reich
- EL: An einer Felswand in der Nähe des Feenbrunnens klebend

Zoras Reich
- EL: Hoch oben neben dem mittlerweile gefrorenen Wasserfall

Zoras Quelle
- JL: Im Baum auf einer Insel im Sudosten (mit Rollattacke erschüttern)
- JL: An der Felswand in der Nahe des halb versunkenen Baumstamms (Bumerang!)
- EL: Den grauen Stein vor dem Feenbrunnen anheben (Krafthandschuh!)

Hylia-See
- JL: Auf einer kleinen Insel (Du erkennst sie an den beiden Säulen)
- JL: Hinter dem Labor am See
- JL: In der Pflanzstelle neben dem Labor (die Kafer aus einer Flasche freilassen)
- EL: In einer Kiste auf dem Grund des Tauchbeckens (Eisenstiefel, Rollangriff!)
- EL: Auf dem abgestorbenen Baum oberhalb des Wassertempels (Enterhaken!)

Gerudo-Tal
- JL: Suche rechts oberhalb der Planke am Eingang des Gerudo-Tals
- JL: In der Pflanzstelle am Grund der Gerudo-Schlucht (Käfer!)
- EL: Hinter dem Zelt des Zimmermanns
- EL: Auf dem Felsbogen in der Nahe des gerade genannten Zeltes

Gerudo-Festung
- EL: An der Felswand ostlich der Festung
- EL: Auf dem nördlichen Ziel des Schießstandes (gefahrliche Gegend...)

Gespensterwüste
- EL: Im Inneren des Gebaudes, bei dem der Führer auftaucht

Wüstenkoloß
- EL: Auf einer Palme versteckt, in der Nahe der linken Sandgrube
- JL: In der Pflanzstelle vor dem Wustenkoloß (Requiem der Geister, Kafer!)
- EL: Auf einem praktischerweise per Zauberplattform zugänglichen Huge!

Ausrüstungssache: Hier kannst Du erst mit dem Bumerang die schwerverdiente Trophäe kassieren

Eisenstiefel, Zora-Rüstung und eine Rollattacke machen eine Skulltula im Hylia-Labor zugänglich

Pflanzstellen für Wundererbsen

An insgesamt zehn Stellen kann der junge Link Wundererbsen pflanzen Die reifen im Laufe der Jahre zu Zauberplattformen und machen dem erwachsenen Link spater neue Bereiche zugänglich. Hier ist eine kleine Pflanzenkunde.

- **Im Kokiri-Dorf:** Hinter dem Laden
- **Verlorene Wälder:** In einem Raum mit der Richtung L, L vom Eingang
- **Verlorene Wälder:** In einem weiteren Raum R, L, R, L, L vom Eingang
- **Friedhof von Kakariko:** In der südwestlichen Ecke des Friedhofs
- **Auf dem Gebirgspfad:** Neben dem Eingang zu Dodongos Höhle
- **Am Zora-Fluß:** Direkt neben dem Erbsenverkaufer (fur den ersten Versuch...)
- **Hylia-See:** Neben dem Labor am See
- **Gerudo-Tal:** Am Ufer am Grunde der Schlucht (mit Huhn hinunter schweben)
- **Im Todeskrater:** Neben dem Eingang zum Feuertempel (beachte Absatz unten)
- **Wüstenkoloß:** Neben dem Eingang zum Geistertempel (beachte Absatz)

Um die letzten beiden Schauplätze zu erreichen, muß der junge Link mit Hilfe des Boleros des Feuers und des Requiems der Geister zu den Orten springen, nachdem der erwachsene Link die entsprechenden Lieder gelernt hat

Mit der Okarina kann der kleine Link an Orte gelangen, die sonst nur dem großen Link zugänglich sind

Die meisten Zauberplattformen erfüllen für den erwachsenen Link gleich mehrere Aufgaben

Text: Michael Anton

in der Creative Dimension hören Sie Sound nicht nur, Sie spüren ihn auch!

sehr gut

Februar 1999

Januar 1999

Stellen Sie sich Computerspiele vor, die so lebensecht sind, daß Sie sie kaum noch von der Realität unterscheiden können.
Stellen Sie sich realistische und packende Computerspiele vor, die dank modernster Soundkarten- und Lautsprecher-Technologie eine Klangperfektion in Environmental Audio-Qualität erzeugen. Und somit einen neuen Standard setzen für präzisen und absolut authentischen 3D-Sound.
Die neue Sound-Dimension existiert nicht nur in der Phantasie – sie ist jetzt akustische Realität! Willkommen in der Creative Dimension. Sie werden Ihren PC nicht mehr wiedererkennen!

Sound Blaster Live!®, Sound Blaster Live! Value und FourPointSurround®-Lautsprecher bieten Environmental Audio-Perfektion:

- Außergewöhnliche Klangreinheit in einer Wirklichkeitstreue, die sich nur mit Live-Aufnahmen vergleichen lassen
- Präzise Klangpositionierung im Raum kombiniert mit vollständigem Surround-Sound-Support
- Über 30 vorprogrammierte Audioumgebungen für realistische Klangumgebungen in topaktuellen 3D-Spielen
- Leistungsstarke Audioverarbeitung auf Tonstudioniveau für unübertroffene Musikqualität am PC mit dem neuen Emu 10K1-Prozessor

Weitere Einzelheiten erfahren Sie von Ihrem Händler oder auf unserer Webseite.

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Your PC's key to another dimension!

Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Hotline 089/957 90 81 Creative Infoline 089/992 87 10
© Copyright 1999. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Environmental Audio und Sound Blaster Live! sind eingetragene Warenzeichen, PC Works Four Point Surround ist ein Warenzeichen der Creative Technology Ltd Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten

SO FUNKTIONIEREN BATTERIE UND AKKU

Wer unterwegs mit Game Boy oder CD-Player Spaß haben will, der muß auch eine Stromquelle dafür mitnehmen: Batterien und Akkus speisen die Geräte.

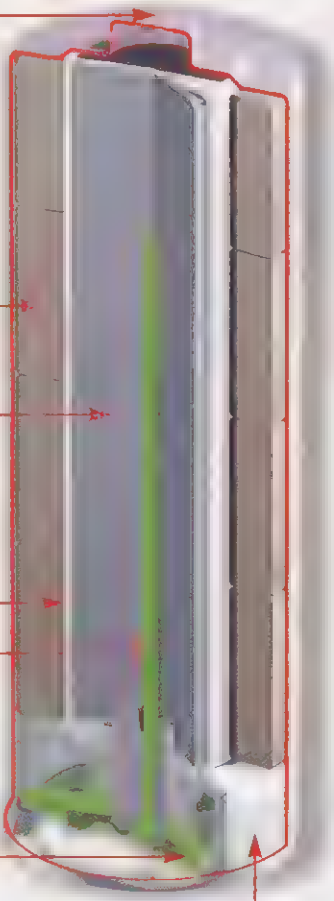
BATTERIE

Pluspol
- Bei einer Batterie befindet sich der positive Pol (Pluspol) am Kopfende.
- Batteriehersteller kennzeichnen den Pluspol durch ein aufgedrucktes „+"-Zeichen.

Elektroden
- Die Batterie enthält folgende stromerzeugende Elemente:
- Die außere Schicht (hier dunkelgrau) ist negativ geladen. Diese Elektrode besteht in der Regel aus einem Metall, das mit Sauerstoff angereichert ist.
- Die innere Schicht besteht meistens aus Zink. Diese Elektrode ist positiv geladen.
- Die Zwischenräume füllt das Elektrolyt aus, eine alkalische Lauge, die dem negativ geladenen Metall Elektronen „entlockt" und sie zum Zink bringt

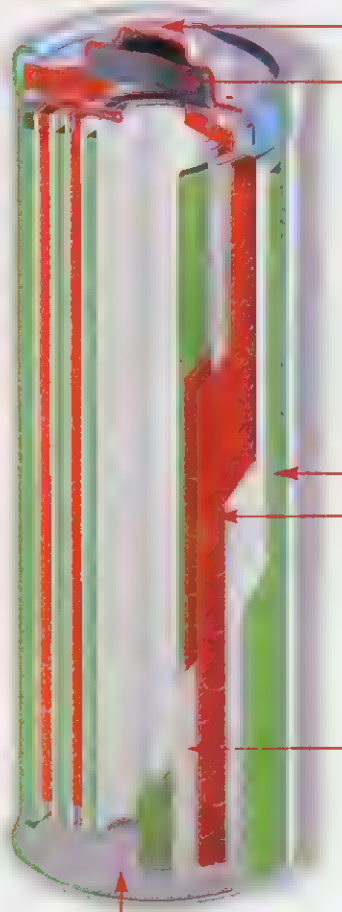
Separator
- Damit sich die beiden Metalle nicht verbinden, hält sie eine Trennschicht (Separator) auseinander. Nur die Elektronen (winzige Elementarteilchen, stets negativ geladen) können hindurch gelangen.

Leitfähiger Draht und Minuspol
- In der Mitte der Batterie befindet sich eine Art hauchdünner Nagel, der mit dem negativ gepolten Boden verbunden ist.
- Der Nagel oder Draht kann Strom leiten. An ihm sammeln sich die negativen Elektronen und werden direkt zum Minuspol weitertransportiert.



Dichtung
- Die Dichtung sorgt dafür, daß das Elektrolyt (die leitfähige Lauge) nicht auslaufen kann. Diese Flüssigkeit ist ätzend.

AKKUMULATOR



Pluspol
- Der positiv geladene Pol befindet sich immer am Kopfende des Akkus. Er wird mit einem kleinen „+"-Zeichen gekennzeichnet.

Gummidichtung
- Die Akku-Außenhülle steht durch die elektro-chemischen Reaktionen im Inneren unter starkem Druck. Die Dichtung schutzt davor, daß das Elektrolyt (die alkalische Lauge) ausläuft.

Elektroden
- Die spiralförmig gewickelten Elektroden leiten Strom. In ihnen finden elektro-chemische Reaktionen statt
- Es gibt eine negativ geladene Elektrode (hier grün) und eine positiv geladene (hier rot). (Wie unterschiedliche Ströme entstehen, wird genauer im Kasten unten beschrieben.)
- Von der positiven Elektrode werden die Elektronen (Elementarteilchen, stets negativ geladen) angezogen und von der negativen abgegeben.

Separator
- Der Separator (Trennschicht) ist hier weiß gezeichnet. Er ist hauchdunn und sorgt dafür, daß sich die Elektroden bei der elektro-chemischen Reaktion nicht vermischen. Der Separator laßt nur die Elektronen durch

Minuspol
- Der Akku-Boden ist mit der negativen Elektrode direkt verbunden. Damit ist auch er negativ geladen. Auf der Außenhülle des Akkus steht ein „-"Zeichen.

INFO

Wichtige Tips zum Kauf von Batterie oder Akku

Viele Gerate zum Mitnehmen wie tragbare CD-Player, Game Boys oder Pager konnen wahlweise mit Batterien oder mit wiederaufladbaren Akkumulatoren (kurz: Akkus) gespeist werden. Vor dem Kauf solltest Du folgende Fragen klaren:

- **(Einweg-)Batterie oder Akku?** Batterien sind meistens sehr billig. Sie konnen aber in der Regel nicht wiederaufgeladen werden. Akkus sind dagegen teurer in der Anschaffung, lassen sich aber bis zu tausendmal wiederaufladen. Dazu benotigt man ein spezielles Aufladegerät.
- **Welche Größe soll es sein?** Es gibt verschiedene Bauformen bei Batterien und Akkus. Die häufigste Größe ist die „Mignon", auch „AA" genannt. Damit werden meistens der Game Boy Color und tragbare CD Player gefüttert. Der Game Boy Pocket und viele Fernbedienungen ver langen hingegen die „Micro" oder „AAA".
- **Wieviel Volt sind notwendig?** Die meisten tragbaren Geräte benötigen Akkus oder Batterien, die eine Stromspannung von 1,5 Volt bieten. Hier ist Vorsicht geboten bei Akkus: Viele haben nur eine maximale Spannung von 1,2 Volt. Da kann es schon mal passieren, daß das Bild beim Game Boy duster wird oder die CD zu eiern anfangt.

Darum fließt der Strom

- Batterien und Akkus arbeiten nach dem selben Prinzip: Gegensätze ziehen sich an.
- Beide Stromquellen enthalten Plus- und Minuspol, zwei unterschiedlich geladene Elektroden sowie mit dem Elektrolyt eine Art Botenstoff, der für den Transport negativ geladener Elektronen (Elementarteilchen) sorgt.
- Viele Batterien bestehen aus Mangandioxid (einem mit Sauerstoff angereicherten Metall) und Zink (ebenfalls Metall). Sie tragen oft den Namen „Alkaline" (benannt nach der alkalischen Lauge, die als Elektrolyt dient).

In den meisten neueren Akkus befinden sich Nickeldioxid (Nickel mit Sauerstoff) und Cadmium (Schwermetall).

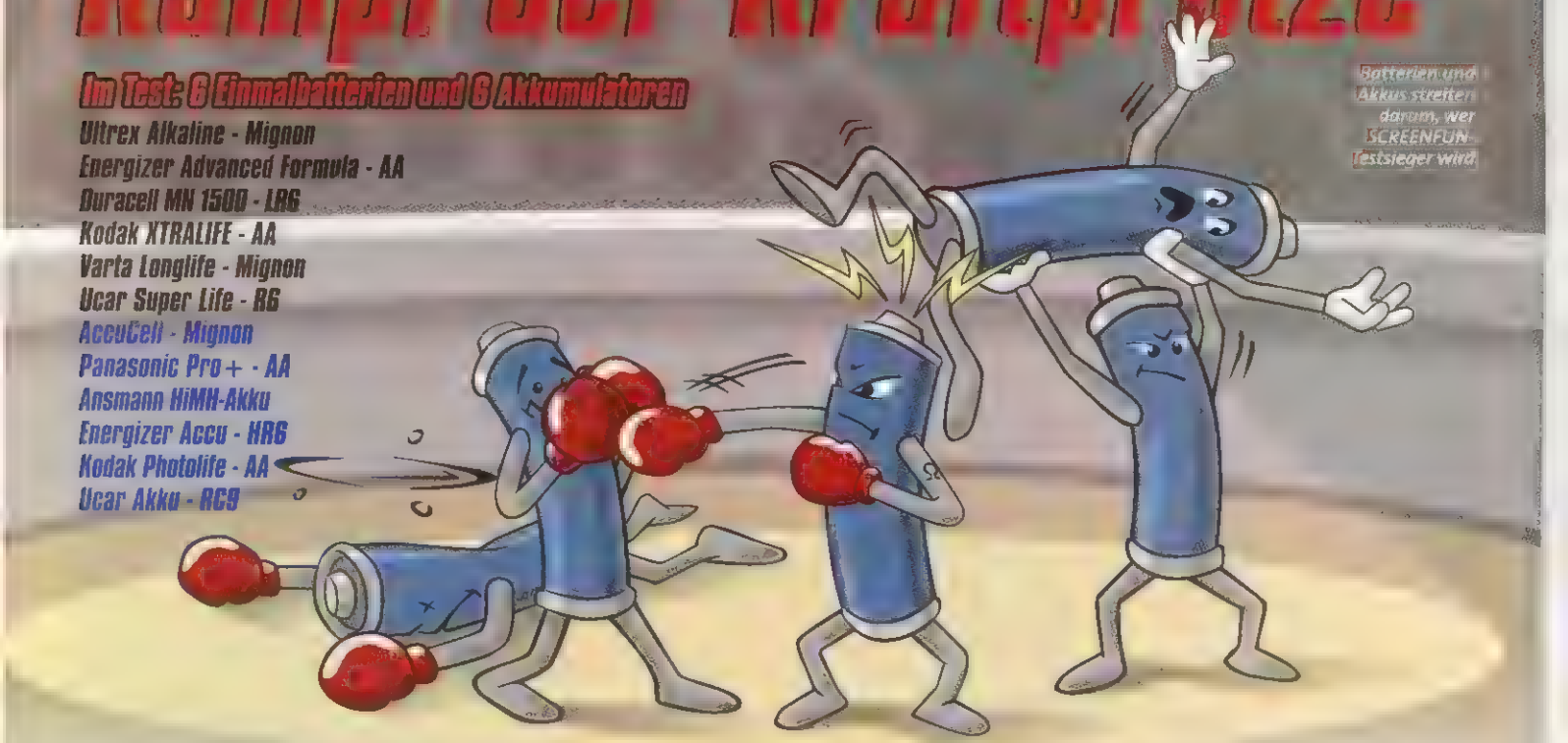
- Erst wenn Plus- und Minuspol durch einen leitfähigen Draht miteinander verbunden werden, beginnt die Batterie bzw. der Akku mit der Arbeit. Das passiert, sobald Du die jeweilige Stromquelle in den Schacht etwa des CD-Players einlegst und ihn einschaltest.
- Das mit Sauerstoff angereicherte Metall (negative Elektrode) gibt überschüssige Sauerstoffatome ab. Daran hängen auch negativ geladene Elektronen. Sie wandern zur positiven Elektrode. Das Metall dort nimmt sie begierig auf. Dabei wechselt es seine Polung zu negativ. Gleichzeitig ändert die zuvor negativ geladene Elektrode wegen des Elektronenverlusts ihre Polung und wird positiv.
- Dabei werden mehr Elektronen freigesetzt, als zum Ausgleich der Polung nötig ist. Sie wandern vom Minuspol über den leitfähigen Draht zum Pluspol und zur positiv gewordenen Elektrode zurück. So wird diese emeut negativ.
- Dieses „Elektroden-Wechsel-Dich-Spielchen" sorgt für ständigen Elektronenstrom im eingeschalteten Gerät und deshalb läuft es.

Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Kampf der Kraftprotze

Im Test: 6 Einmalbatterien und 6 Akkumulatoren

Ultrex Alkaline - Mignon
Energizer Advanced Formula - AA
Duracell MN 1500 - LR6
Kodak XTRALIFE - AA
Varta Longlife - Mignon
Ucar Super Life - R6
AccuCell - Mignon
Panasonic Pro+ - AA
Ansmann HiMH-Akku
Energizer Accu - HR6
Kodak Photolife - AA
Ucar Akku - RC9



Batterien und Akkus streiten darum, wer SCREENFUN Testsieger wird

Text: Ulrike Goreßen, Walter Schild Fotos: AV Test-Labor Illustrationen: Markus Beyer

Für Batterien und Akkus mußt Du zwischen 1 und 10 Mark pro Stück berappen. Sie bieten aber auch unterschiedlich viel Power pro Mark. Wie man die beste Leistung aus ihnen herausholt, liest Du hier.

Willst Du unterwegs in der Straßenbahn, im Park oder bei Freunden nicht auf Deinen Game Boy, Walkman oder tragbaren CD-Player verzichten? Dann brauchst Du als mobile Stromquelle Einmalbatterien (hier kurz: Batterien) 1 oder Akkumulatoren 2, die sind wiederaufladbar. Beide Stromquellen gibt es in verschiedenen Größen, sie leisten unterschiedlich viel und dienen verschiedenen Zwecken.

Entscheidend für den Kauf: Wofur brauchst Du sie, wie lange halten sie, was kosten sie? Aber auch Deine persönlichen Vorlieben solltest Du checken.

Welche Batteriegröße brauche ich?

Solange man tragbare Kassetten-, CD- oder Mini-Disk-Player oder aber einen Game Boy Color betreiben will, bleibt die Batteriewelt noch einigermaßen überschaubar. Denn in diese Geräte passen in aller Regel nur die sogenannten „Mignon"-Zellen. Sie werden international korrekt als „R6" bezeichnet – dabei steht das „R" für die runde Bauform, und die Zahl ist eine Kennziffer für den Durchmesser.

Die R03 ist die kleinere Ausgabe davon und speist etwa Fernbedienungen und den Game Boy Pocket. Sie wird auch „Micro" genannt und auf den ersten Blick oft mit der R6 verwechselt.

In den USA ist auch die Bezeichnung mit großem „A" üblich. „AA" steht dann für die Mignon, „AAA" für die Micro.

Hier sind sie in Originalgröße: Die R03 (o.) ist kürzer und schlanker als die R6 (u.)

Was spricht für Einmalbatterien?

- Einmalbatterien – auch Primärbatterien genannt – halten deutlich länger als Akkus. Das gilt besonders dann, wenn man keine Zink-Kohle-Batterien nimmt, sondern die leistungsstärkeren Alkaline-Batterien (siehe Info-Kasten).
- Auch wenn die Akku-Preise in den letzten Jahren deutlich gefallen sind, bleiben doch Batterien ungeschlagen günstig. Sie werden häufig in Supermärkten und Drogerien verkauft und kosten teilweise nur 1 Mark pro Stück.
- Zwischen Batterien und Akkus gibt es auch einen technischen Unterschied: Primärzellen geben im Neuzustand 1,5 Volt ab, Akkus nur 1,2 Volt. Die Anfangsspannung ist somit höher als bei Akkus. Das beeinflußt die Nutzungsqualität des Geräts aber nur selten.

Im Idealfall bieten Batterie und Akku über die gesamte Betriebsdauer eine gleichbleibende Spannung. In der Regel sind Geräte für Akku-und Batteriebetrieb so ausgelegt, daß sie im Spannungsbereich bis 0,9 Volt arbeiten. Erst dann schalten sie ab.

Wenn der Wert von 0,9 Volt unterschritten wird, brechen sehr gute Batterien den Stromfluß dann komplett ab. Schlechte Batterien und Akkus fallen langsam ab. Das Resultat ist ein immer dunkler werdender Bildschirm beim Game Boy. Oder beim CD-Player beginnt die Musik zu leiern.

- Batterien vertragen kühlere Tage (mit leichten Minus-Temperaturen) viel besser als Akkumulatoren. Akkus „erstarren" regelrecht und können somit nicht genug Strom abgeben.
- Wer seltener unterwegs Strom benötigt, ist mit Batterien besser bedient als mit Akkus. Batterien können noch nach bis zu zehn Jahren leistungsfähig sein. Akkus hingegen verlieren selbst beim „Nichtstun" pro Monat bis zu 30 Prozent ihrer Ladung.

INFO

Für jeden Zweck die richtige Batterie

Batterien konnen aus einer oder mehreren Zellen zusammengesetzt sein Eine Zelle gibt jeweils die Spannung von 1,5 Volt ab. Die getesteten „R6" oder „Mignon" für Walkmen & Co. sind Primärbatterien mit einer Zelle, kurz Primärzelle. Die bekannten 9-Volt-Blockbatterien etwa für Taschenlampen bestehen aus sechs (6 x 1,5 Volt) intern in Serie verschalteten Einzelzellen

Zink Kohle-Batterie
Die alteste und einfachste Primarzelle ist die Zink-Kohle-Batterie (Leclanche-Zelle) Zumeist erkennt man sie daran, daß auf der Batterie keine weiteren Angaben zur Art gemacht werden und statt dessen ein phantasievoller Name wie „High Power" oder „Longlife" draufsteht. Manchmal entdeckt man auch die chemischen Kurzbezeichnungen für die verwendeten Stoffe.

Das einfachste Kriterium aber ist der Preis Zink-Kohle-Batterien sind am billigsten
Vorteile: einfach, bewährt preiswert, hohe Stromentnahme moglich, umweltfreundlich
Nachteile: deutlich geringere Kapazität 3 als Alkaline Höhere Selbstentladung bei Lagerung (rund 4% pro Jahr)
Geeignet für: Taschenlampen, Wecker, Uhrenradios

Alkaline Batterie
Doppelt soviel Kapazität bietet die „Alkaline"-Primarzelle auf der Basis von Alkal -Mangan-Zink Dafür ist sie aber auch teurer
Vorteile: auslaufsicher, lange Spielzeit, geringe Selbstentladung (rund 2% pro Jahr)
Nachteile: teuer, umweltschadliche Bestandteile (Schwermetall)
Geeignet für: Elektronikgeräte mit geringem Strombedarf und langer Spielzeit Also ideal für Walkman & Co

Lithium Batterie
Sie liefert die höchste Kapazitat bei problemloser Behandlung, ist aber mit bis zu 20 Mark extrem teuer. Einsatzgebiet: Notebooks und Camcorder (siehe Lexikon, Punkt 9)

Können Batterien auslaufen?
Mittlerweile sind die meisten Batterien „auslaufsicher" dank Gummidichtung. Dennoch kann es bei einfachen Zink-Kohle-Batterien vorkommen.

Häufigster Grund: Das Gerät bleibt wochen- oder monatelang unbemerkt eingeschaltet. Im Inneren der Batterie entsteht so ein Überdruck, daß die Nähte der Außenhülle platzen und das Elektrolyt 4 ausläuft. Diese Säure ätzt stark. Schlimmstenfalls kann sie das Elektrogerät komplett zerstören.

Tip: Nimm für hochwertige Elektronik wie Game Boy oder CD-Player lieber Alkaline-Batterien oder Akkus! Entferne auch die Batterien aus dem Gerät, wenn Du es länger nicht nutzt.

Was bedeutet Batterien „refreshen"?
Im Prinzip ist das eine Art Nachladen von Batterien. Doch es gibt Fallstricke:

- Es können keine Zink-Kohle-Batterien, sondern lediglich Alkaline-Batterien nachgeladen werden.
- Auf keinen Fall dürfen zum Nachladen normale Akku-Lader für NiCd- 5 oder NiMH-Akkus 6 verwendet werden. Im Fachhandel gibt es spezielle Geräte, die „Refresher" (Auffrischer).
- Die wichtigste Einschränkung ist jedoch: Die Batterie darf nur zu einem Drittel entladen werden. Wenn der Walkman also mit den Batterien normalerweise sechs Stunden läuft, müssen die Batterien nach zwei Stunden entfernt und nachgeladen werden. Dieser Vorgang läßt sich bis zu 20mal wiederholen, dann ist endgültig Schluß.
- Lästig ist der lange Ladevorgang von bis zu 12 Stunden, um die verbrauchten 33% nachzutanken.
- Ganz wichtig: „Refreshte" Batterien darf man niemals mit frischen Batterien mischen, weil ihre innere Struktur verändert wurde. Dadurch kann sich die schwächste Batterie im Verbund umpolen, was zu ihrer Zerstörung führt und eventuell sogar das Elektrolyt austreten läßt.

Der gute Rat lautet daher: Laß wegen ihrer vielen Nachteile am besten die Finger von „Refreshern". Wer Geld sparen will, sollte lieber Akkus und ein gutes Ladegerät dafür kaufen.

Sechs gängige Batterien im Dauertest

Zum Testverfahren siehe S. 79

Ultrex Alkaline – Mignon

Gut muß nicht immer teuer sein: Die „Alkaline – Mignon" von Ultrex verwies alle anderen Batterien auf die hinteren Plätze, weil Preis und Leistung stimmen (17,5 Stunden). Den 10er-Pack gibt es schon für 7 Mark in vielen Supermärkten. Ein starker Testsieger!

Energizer Advanced Formula

Die Energizer (AA) liefert gleichauf mit der Kodak die höchste Kapazität. Durch den Tester auf der Batterie kann man fix den aktuellen Stand ablesen. Sie kostet aber 1 Mark mehr als die Ultrex.

Duracell MN 1500 – LR6

Die Duracell liefert die zweithöchste gemessene Kapazität und damit lange Laufzeit. Auch der Tester auf der Batterie ist sehr komfortabel. Der Preis ist aber mit 2,25 Mark pro Batterie zu hoch.

Kodak XTRALIFE – AA

Kodak liefert mit der „XTRALIFE" eine rundum hochwertige Qualitätsbatterie mit sehr langer Spielzeit: rund 19,2 Stunden. Leider ist der Preis mit 1,75 Mark pro Batterie zu hoch angesetzt.

Varta Longlife – Mignon

Die „Longlife" ist eine typische Zink-Kohle-Batterie. Im Vergleich zu den Alkali-Konkurrenten liefert sie eine zu kurze Laufzeit fürs Geld. Sie eignet sich besser für Radios und Wecker oder Uhren.

Ucar Super Life – R6

Die „Super Life – R6" von Ucar ist in jeder Hinsicht das Schlußlicht. Die Zink-Kohle-Batterie schaffte im Test gerade mal eine Laufzeit von 5 Stunden und ist mit 1,37 Mark pro Stück viel zu teuer.

Hersteller	Ultrex	Energizer	Duracell	Kodak	Varta	UCAR
Bezeichnung	Alkaline – Mignon	Advanced Formula – AA	MN 1500 – LR6	XTRALIFE – AA	Longlife – Mignon	Super Life – R6
Erhältlich bei	Supermarkt, Drogerie	Fotofachgeschäft, Elektro-Markt	Kaufhaus, Elektro-Markt	Fotofachgeschäft	Fotofachgeschäft, Drogerie	Supermarkt, Kaufhaus
Ausstattung						
Batterietyp	Alkaline	Alkaline	Alkaline	Alkaline	Zink-Kohle	Zink-Kohle
deutlich markiertes Haltbarkeitsdatum	eindeutig	eindeutig	eindeutig	eindeutig	nicht vorhanden	eindeutig
Qualität						
Nennkapazität	keine Angabe	keine Angabe	keine Angabe	keine Angabe	keine Angabe	keine Angabe
Laufzeit (bei mittlerer Stromentnahme)	17,5 Stunden	18,5 Stunden	18,5 Stunden	19,2 Stunden	5 Stunden	5 Stunden
Bewertung						
Ziehpreis pro Packung (Anzahl der Batterien)	7 Mark (4 Stück)	7 Mark (4 Stück)	9 Mark (4 Stück)	7 Mark (4 Stück)	5 Mark (4 Stück)	5,50 Mark (4 Stück)
Zusatz	–	Tester auf der Batterie	Tester auf der Batterie	–	–	–
	1	2	2	2	4	4

Testsieger

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Batterien und Akkus immer wieder auftauchen.

1 Einmalbatterie

Eine Einmalbatterie, auch Primärbatterie genannt, ist ein Speicher elektrischer Energie. Sie kann in der Regel nicht mehrfach aufgeladen werden. Es gibt verschiedene Typen. Die häufigsten im Handel sind Zink-Kohle-Batterien und Alkali-Mangan-Batterien.

2 Akkumulator

Akkumulatoren, kurz Akkus, werden auch Sekundärbatterie genannt. Sie lassen sich bis zu 1000mal wiederaufladen. Denn sie sind so aufgebaut, daß sie durch elektro-chemische Reaktionen geladen und entladen werden können. Dazu ist ein entsprechendes Ladegerät notig (weitere Infos zum Aufbau eines Akkus siehe „Know-how").

3 Kapazität

Kapazität nennt man die Power einer Batterie oder eines Akkus. Diese wird offiziell in Amperestunden (Ah) angegeben. Sie ist das Produkt aus Strom mal Zeit. Beispiel: Eine 100-Ah-Autobatterie kann 100 Stunden lang 1 Ampere Strom liefern.

Was bei Autobatterien beeindruckende Zahlen liefert, ist bei kleinen Batterien eher mickrig: Primärbatterien haben beispielsweise nur 0,5 Ah. Da nimmt man zur besseren Übersicht den Faktor 1000 (lateinisch: mille) dazu und drückt die Batteriekapazität in Milliampere-Stunden aus. So verwandeln sich 0,5 Ah flugs in stolze 500 mAh.

Echt starker Auftritt, Akku!

Akkus leisten immer mehr und werden zugleich preiswerter. Ihr Einsatz lohnt sich vor allem bei häufigem Gebrauch hochwertiger Elektronik.

Akkus kann man bis zu 1000-mal wieder aufladen. Bei häufigem Gebrauch rechnet sich der höhere Anschaffungspreis schnell. Viele Akkus liefern aber nicht so lang Strom wie Alkaline-Primärzellen. Erst neue Entwicklungen auf der Basis von Nickel-Metall-Hydrid erreichen mittlerweile die Kapazität von Batterien.

Akkus zeigen sich gern von ihrer ausdauernden und kraftvollen Seite

Welche Akku-Typen gibt es?

● Nickel-Cadmium-Akku

Am bekanntesten sind Nickel-Cadmium-Akkus, kurz NiCd-Akkus. Sie sind robust, liefern hohe Ströme, zum Beispiel für Akku-Schrauber, und sind oft im Lieferumfang von Audiogeräten wie etwa CD-Playern enthalten.

Dazu gibt es häufig ein Netzteil, über das man die eingelegten Akkus aufladen kann. Doch ist hier Vorsicht geboten: Diese einfachen Ladegeräte benötigen 10 Stunden und mehr, um einen Akku zu laden. Wer davor den Akku nicht konsequent entleert hat, sorgt mit frühzeitigem Nachladen für den berüchtigten „Memory-Effekt" (siehe nächste Seite oben).

Ein guter externer Lader schafft Abhilfe. Er sorgt auch dafür, daß keine Überladung auftritt, die zu einer Kapazitätsverringerung führt.

Vorteile: robust, liefern hohe Ströme, günstiger Preis

Nachteile: Batterieanzeigen geben kaum Informationen, Akkus neigen zum Memory-Effekt, können überladen werden, Cadmium ist giftig

Geeignet für: Audiogeräte, Akkumulator-Werkzeuge

● Nickel-Metall-Hydrid-Akku

Noch sind NiMH-Akkus deutlich teurer als Nickel-Cadmium-Akkus. Dafür bieten sie aber auch mehrere Vorteile: Ihre Kapazität ist in der Regel höher und damit auch ihre Laufzeit. Zudem sind sie nicht so stark anfällig für den Memory-Effekt. Da sie kein Cadmium enthalten, belasten sie auch die Umwelt nicht so stark. Hinzu kommt: NiMH-Akkus erweisen sich auch gegen Überladung als deutlich robuster.

Vorteile: hohe Kapazität, kaum Memory-Effekt, umweltverträglich, überladefest

Nachteile: Batterieanzeigen liefern kaum Informationen, hoher Preis

Geeignet für: hochwertige Audiogeräte, Camcorder, Notebooks, Handys

● Alkali-Mangan-Akkus

Wiederaufladbare Alkaline (im Test: AccuCell) verhalten sich wie die namensgleichen Alkali-Mangan-Batterien: Sie vereinen hohe Kapazität mit geringer Selbstentladungsrate. Auch gibt es keinen Memory-Effekt.

Allerdings haben Alkali-Mangan-Akkus einen relativ hohen Innenwiderstand, was ihre Eignung für Akku-Werkzeuge einschränkt. Für Walkman & Co. aber lassen sich diese Akkus uneingeschränkt empfehlen – zumal sie kein giftiges Cadmium enthalten.

Vorteile: hohe Kapazität, kein Memory-Effekt

Nachteile: hoher Innenwiderstand

Geeignet für: Walkman & Co.

● Lithium-Ionen-Akku

Die jüngste Entwicklung in diesem Bereich ist der Lithium-Ionen-Akku ⑨. Er steckt in Handys mit sehr hohen Laufzeiten, in Laptops und Camcordern. Er kennt keinen Memory-Effekt, weshalb man ihn jederzeit nachladen kann. Großer Nachteil für Walkman & Co.: Die Zellenspannung beträgt zwischen 3 und 4 Volt, was ihn für die meisten dieser Geräte ungeeignet macht.

Vorteil: hohe Kapazität, kein Memory-Effekt

Nachteil: hohe Kosten, nicht für Walkman und Ähnliches geeignet

Anwendung: Camcorder, Digitalkameras, Laptops und Handys

Der ideale Strompartner

AA-Batterien/Akkus	Game Boy Color	Walkman	CD-Player	Handy	Digitalkamera
Zink-Kohle	■	■	■	■	■
Alkaline	■	■	■	■	■
Nickel-Cadmium	■	■	■	■	■
Nickel-Metall-Hydrid	■	■	■	■	■

AAA-Batterien/Akkus	Game Boy Pocket	Game Boy Printer	IR-Gamepad	Fernbedienung	Palmtops
Zink-Kohle	■	■	■	■	■
Alkaline	■	■	■	■	■
Nickel-Cadmium	■	■	■	■	■
Nickel-Metall-Hydrid	■	■	■	■	■

Die Batterie/der Akku ist für das Gerät ■ = überhaupt nicht geeignet, ■ = halbwegs geeignet, ■ = bestens geeignet

Fortsetzung Lexikon

④ Elektrolyt

Das flüssige Elektrolyt ist eine ätzende Lauge innerhalb der Batterie oder des Akkus.

Das Elektrolyt leitet Strom und ermöglicht somit die Bewegung der negativ geladenen Elektronen (Elementarteilchen) zwischen den unterschiedlich geladenen Elektroden.

⑤ NiCd

NiCd ist die Abkürzung für Nickel-Cadmium. Solche Akkus sind am weitesten verbreitet.

Diese Akkus sind sehr robust und geben so hohe Strome ab, daß man sie auch in stromfressenden Geräten wie etwa Akku-Schraubern einsetzen kann.

⑥ NiMH

NiMH bedeutet ausgeschrieben Nickel-Metall-Hydrid Die NiMH-Akkus bieten eine etwas höhere Kapazität als NiCd-Akkus. Ihr besonderer Vorteil ist aber, daß es bei ihnen kaum zum Memory-Effekt (siehe Seite 79) kommt. Solche Akkus sind auch umweltfreundlicher, da sie kein Schwermetall enthalten.

⑦ Nennkapazität

Nennkapazitat heißt die vom Hersteller definierte Kapazität. Sie wird in Ah (Ampere pro Stunde) benannt Man einigte sich weltweit auf bestimmte Entladebedingungen, damit alle Hersteller ihre Batterien und Akkus unter denselben Bedingungen testen, zum Beispiel Stromentnahme, Luft-Temperatur und Luftfeuchtigkeit.

⑧ Gemessene Kapazität

Gemessene Kapazität heißt die in Testlabors ermittelte Kapazität, hier also die Power von Batterien und Akkus.

Im SCREENFUN-Test wurde die Kapazitat bei einer Widerstandsentladung von 150 mA gemessen. Ansonsten wurden die gleichen Bedingungen erfullt wie bei der Definition der Nennkapazität.

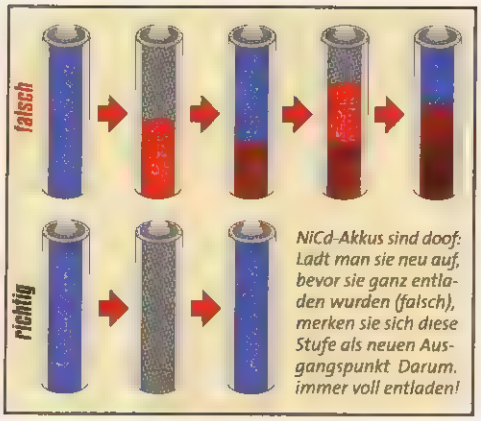
⑨ Lithium-Ionen-Akkumulator

So heißt ein relativ neuer Akku-Typ mit hoher Energiedichte. Diese wird durch ein hauchfeines Kohlestoffgitter erzeugt, an dem sich die negativ geladenen Lithium-Ionen einlagern und beim Entladen wieder ablösen.

Da die Ionen quasi zwischen positiver und negativer Elektrode hin und her schaukeln (swingen), heißt diese Akku-Form auch „Swing-Batterie" (Swingen gibt es auch bei Lithium-Batterien).

Die Zellspannung (Leerlaufspannung) hängt von der Elektrodenpaarung ab. Sie hat je nach Art des Braunsteins einen Wert von 3 oder 4 Volt. Dadurch ist sie nicht in der Mignon-Größe (1,5 Volt) erhältlich.

Nicht zuletzt wegen der hohen Spannung und des sehr hohen Preises eignen sich Lithium-Batterien und Lithium-Ionen-Akkus nur fur hochwertige Elektronikgeräte wie Digitalkameras, Camcorder und Handys.



NiCd-Akkus sind doof: Ladt man sie neu auf, bevor sie ganz entladen wurden (falsch), merken sie sich diese Stufe als neuen Ausgangspunkt Darum, immer voll entladen!

Der „Memory"-Effekt

Wird ein Nickel-Cadmium-Akku wieder aufgeladen, bevor er vollständig entladen ist, merkt er sich diesen Punkt als neuen Endpunkt. Die Batterie speichert diese Stufe als Entladestufe für den nächsten Zyklus in ihrem Gedächtnis (engl. „Memory"). So reduziert sich die Kapazität allmählich, etwa von 2000 mAh auf 1500 mAh.

Der Akku wird regelrecht faul, der „vergessene" Teil (im Kasten links rot gezeichnet) läßt sich nicht mehr nutzen. Folgen nun weitere unvollständige Entladezyklen, so schaukelt sich dieser Prozeß immer weiter hoch. Das Ergebnis: Die Leistungsfahigkeit der Batterie (blau) sinkt weiter.

Nickel-Cadmium-Zellen sollten daher hin und wieder vollständig entladen werden (siehe Grafik, „richtig"). Auf diese Art und Weise wird der „Memory-Effekt" vermieden, Leistungsfähigkeit und Lebensdauer des Akkus spürbar verlängert.

INFO

So haben wir getestet

Die wohl wichtigste Frage beim Kauf von Batterien oder Akkus lautet: Mit welcher Batterie oder welchem Akku spielt mein Gerät möglichst lang? Schließlich möchte man ja möglichst viel Power fürs Geld Das Münchner AV Test-Labor überprufte die Leistungsfähigkeit der Batterien und Akkus nach diesen Gesichtspunkten

Leistung Für die Leistung wurde die Entladekurve (10) ermittelt. Sie zeigt an, wie lange Batterie oder Akku Strom bei einer Spannung von 0,9 Volt aufwärts abgeben

Da jedes Gerät verschieden viel Strom zieht, wurde für den Test im Meßlabor ein Strombedarf von 150 mAh (Milliampere pro Stunde) angesetzt. Das ist bei hochwertigen Walkmen heute realistisch

Es wurden jeweils vier gleiche Batterien und Akkus geprüft. Aus allen vier Testergebnissen wurde ein Durchschnittswert ermittelt. Die Akkus wurden vor dem eigentlichen Test erst zweimal vollständig entladen und neu geladen

Die Entladung von Batterie oder Akku wird beim Unterschreiten von 0,9 Volt pro Zelle beendet. Aus der entstehenden Kurve wurde die Kapazität errechnet

Achtung: 150 Milliampere pro Stunde sind ein Mittelwert Manch ein älteres Gerät kann deutlich mehr Strom fressen

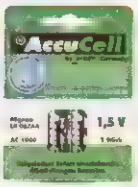
Kosten Auch der Preis ist wichtig. Das halb wurde der Faktor „Power pro Mark" berechnet. Je höher die Kapazität pro Mark, um so besser! Bei Akkus wurden 100 Ladezyklen vorausgesetzt

Wer sich für Akkus entscheidet, muß auch die Kosten für ein Ladegerät in seine Rechnung aufnehmen. Akku-Lader gibt es ab etwa 20 Mark.

Korrekte Kennzeichnung Des weiteren prüfte das Testlabor, wie klar und deutlich der **Zellentyp** gekennzeichnet ist (Zink-Kohle, Alkaline, Nickel-Cadmium usw.), ob ein **Haltbarkeitsdatum** existiert und wie gut die **Umweltkennzeichnung** ist, damit die Stromquellen bei der Sammelstelle im richtigen Karton landen können.

6 gängige Akkumulatoren im Dauertest

AccuCell Mignon



Dieser Alkali-Mangan-Akku glänzt durch die lange Spieldauer und einen günstigen Preis. Dieser gute Eindruck wird noch abgerundet durch das Umweltsiegel „Blauer Engel". Eindeutig der Testsieger!

Panasonic Pro+ – AA

Der Nickel-Cadmium Akku von Panasonic konnte auf den zweiten Platz klettern. Er bietet gute Werte bei „Power pro Mark" und gefällt durch seine konsequente Beschriftung.

Ansmann NiMH-Akku

Mit 11 Stunden Laufzeit hat Ansmanns Nickel-Metall-Hydrid-Akku die zweitlängste Spielzeit aufzuweisen. Doch durch seinen relativ hohen Preis fällt der Akku hier auf den dritten Platz zurück.

Energizer Accu – HR6

Die Kapazität des Energizer-NiMH-Akkus ist für den Preis von 6,50 Mark pro Stück viel zu gering. Der Pro+ – AA von Panasonic bietet fast ähnliche Werte für deutlich weniger Geld.

Kodak Photolife – AA

Kodaks Photolife ist ein relativ teurer NiMH-Akku mit guter Kapazität. Es lohnt sich nur, diese Akkus zu kaufen, wenn sie für eine Digitalkamera oder einen Camcorder benutzt werden.

Ucar Akku – RC6

Der Nickel-Cadmium-Akku von Ucar enttäuscht durch die mit Abstand kürzeste Laufzeit. Der niedrige Preis ist sein einziger Pluspunkt. Wen häufiges Nachladen nicht stort, kommt mit ihm klar

Hersteller	AccuCell	Panasonic	Ansmann	Energizer	Kodak	UCAR
Bezeichnung	**Mignon**	**Pro+ – AA**	**NiMH-Akku**	**Accu – HR6**	**Photolife – AA**	**Akku – RC6**
Erhältlich bei	Hersteller, Fachgeschäft	Elektro-Markt, Fotofachgeschäft	Elektro-Markt	Fotofachgeschäft, Kaufhaus	Fotofachgeschäft	Elektro-Markt, Drogerie
Ausstattung						
Batterietyp	Alkali-Mangan	Nickel-Cadmium	Nickel-Metall-Hydrid	Nickel-Metall-Hydrid	Nickel-Metall-Hydrid	Nickel-Cadmium
Kennzeichnung des Typs	eindeutig	eindeutig	eindeutig	eindeutig	eindeutig	nicht vorhanden
deutlich markiertes Haltbarkeitsdatum	nicht vorhanden	Produktionsdatum auf dem Akku	nicht vorhanden	nicht vorhanden	nicht vorhanden	nicht vorhanden
Umweltkennzeichnung (zum Entsorgen, auf der Batterie)	ungenügend	eindeutig	ungenügend	ungenügend	ungenügend	eindeutig
Qualität						
Nennkapazität	1800 mAh	1100 mAh	1500 mAh	1200 mAh	1450 mAh	1100 mAh
Gemessene Kapazität	2100 mAh	1275 mAh	1650 mAh	1350 mAh	1575 mAh	950 mAh
Power pro Mark (bei 100 Ladungen)	42000 mAh/DM	30000 mAh/DM	22029 mAh/DM	20833 mAh/DM	21000 mAh/DM	19000 mAh/DM
Laufdauer (bei 150 mAh Stromverbrauch)	14 Stunden	8,5 Stunden	11 Stunden	9 Stunden	10,5 Stunden	6,3 Stunden
Bewertung						
Zirkapreis pro Packung (Anzahl der Akkus)	10 Mark (2 Stück)	8,50 Mark (2 Stück)	30 Mark (4 Stück)	13 Mark (2 Stück)	30 Mark (4 Stück)	10 Mark (2 Stück)
Preis pro Akku (ca.)	5 Mark	4,25 Mark	7,50 Mark	6,50 Mark	7,50 Mark	5 Mark
Bemerkungen	Benötigt Spezial-lader	Sehr gute Kennzeichnung	Benötigt NiMH-Lader	Benötigt NiMH-Lader	Benötigt NiMH-Lader	prima Umwelt-kennzeichnung
Note	1	2	2	3	3	4

Testsieger

Einmal auftanken, bitte!

Wer seine Akkus bestmöglich nutzen will, braucht sich nur an einige Pflegeregeln zu halten und das passende Ladegerät zu verwenden. Dann kann es tatsächlich eine wunderbare Freundschaft werden.

TiPS

Das kleine Einmaleins der richtigen Pflege

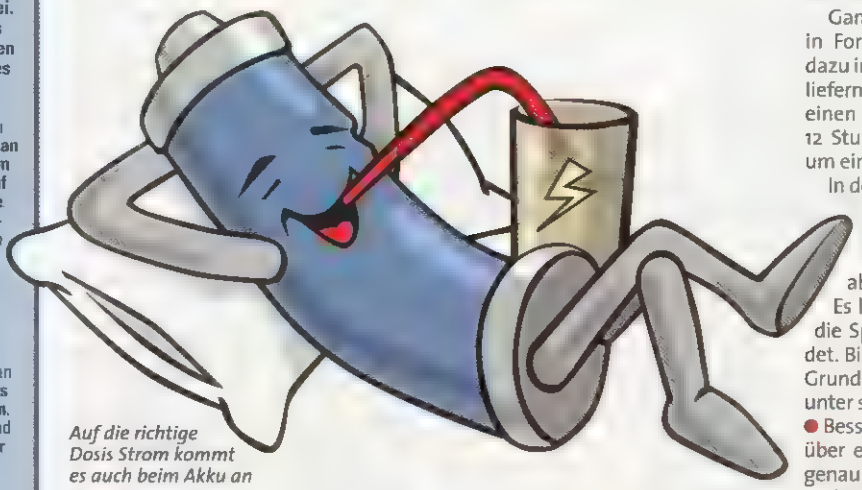
Batterien und Akkus sollen im Idealfall lange halten, eine hohe Kapazität bieten und dabei so wenig wie möglich kosten. Dazu trägt die richtige Behandlung bei.

Hier folgen ein paar kleine Tips aus der Praxis, die das Leben von Batterien und Akkus verlängern und ungetrübtes Vergnügen beim Einsatz garantieren.

Batterien lieben es, im Kühlschrank bei 0 bis 10 Grad aufbewahrt zu werden. **Man schützt sie vor dem Austrocknen, indem man sie in Frischhaltefolie wickelt. Auf diese Weise halten sie locker 10 Jahre.** Batterien hassen es, **in der prallen Sonne hinter Glas zu liegen.** Dort entstehen leicht Temperaturen von 60 Grad und mehr. Batterien trocknen aus, und im Extremfall tritt sogar das Elektrolyt aus.

Akkus lieben keine langen Pausen. Sie verlieren beim Nichtstun pro Monat bis zu 30% ihrer Kapazität. **Darum sollte man nach jeder Pause den Akku mindestens einmal ganz leeren und dann erst laden.** Akkus hassen **extreme Kälte.** Ab 20 Grad Minus „erstarrt" jeder Akku. **Er muß vor dem nachsten Einsatz erst wieder auf Zimmertemperatur gebracht werden.**

Beide hassen es, **mit Münzen oder Schlüsseln in derselben Tasche zu sein.** Diese bestehen aus Metall und leiten darum Strom. Wird etwa durch die Schlüssel ein Stromkreislauf geschlossen (gleichzeitiger Kontakt an Plus- und Minuspol), kann es zu einem schwerwiegenden **Kurzschluß** kommen. **Die Batterie erhitzt sich, und wichtige Bauteile gehen kaputt.** Beide hassen es auch, **gemischt zu werden.** Die meisten Geräte benötigen zwei oder vier Akkus. Diese Pärchen verfügen über gleiche Kapazitäten. **Werden unterschiedlich starke Akkus gemeinsam eingesetzt, überfordert das den schwächsten Akku, und es kann zum Kurzschluß kommen.**



Auf die richtige Dosis Strom kommt es auch beim Akku an

Schon für relativ wenig Geld gibt es leistungsstarke Ladegeräte. Man darf sie nur nicht falsch einsetzen. So gilt grundsätzlich, daß man keine Primärbatterien (Zink-Kohle und Alkaline-Batterien) in einem Ladegerät für Nickel-Cadmium- oder Metall-Hydrid-Akkus aufladen darf. Die Batterien können überhitzen mit der Folge, daß das Elektrolyt austritt. Zwar besitzen Batterien ein Sicherheitsventil, doch kann es passieren, daß das Ventil explosionsartig aufreißt und brennbares Knallgas entweicht.

Laden darf man also lediglich Akkus. NiCd-Akkus benötigen eigene Ladegeräte ebenso wie NiMH- oder Lithium-Ionen-Akkus. Jede Chemie möchte nämlich auf ihre spezielle Weise konditioniert, das heißt, für die Arbeit als mobiler Stromlieferant trainiert werden.

Neben Ladern, die speziell für einen ganz bestimmten Akku-Typ ausgelegt sind, gibt es im Handel auch Kombi-Lader, die für NiCd- und für NiMH-Akkus geeignet sind. Aufladbare Alkaline und Li-Ionen-Akkus können aber nie mit einer anderen Art kombiniert werden.

Wichtige Merkmale guter Lader

- Ein gutes Ladegerät für NiCd-Akkus entlädt vor jedem Ladevorgang immer erst den Akku bis zu einer bestimmten Marke, der Entladeschlußspannung (1). So wird der gefürchtete „Memory Effekt" hier vermieden.

Ganz einfache und günstige Lader in Form eines Steckernetzteils sind dazu in der Regel nicht in der Lage. Sie liefern unabhängig vom Ladezustand einen ganz geringen Ladestrom, der 12 Stunden und länger fließen muß, um einen Akku zu laden.

In der Bedienungsanleitung solcher Steckerlader steht dann auch, daß man anschließend den Akku abklemmen soll. Das wird aber häufig vergessen. **Die Folge:** Es kommt zur Überladung (2), und die Speicherkapazität des Akkus leidet. Billiglader sollte man aus diesem Grund nur mit äußerster Vorsicht und unter ständiger Aufsicht benutzen!

- Bessere Geräte verfügen zumindest über einen **Timer.** Er sogt dafür, daß genau die notwendige Menge Energie in den Akku geladen wird. Dazu muß das Ladegerät aber die Kapazität des Akkus kennen, etwa 800 mAh. Legt man nun einen 1000-mAh-Akku rein, dann bekommt er vom Ladegerät auch nur 800 mAh.

Umgekehrt wird ein Akku, der für 800 mAh ausgelegt ist, von einem Ladegerät für 1000 mAh überladen.

- Intelligentere Lader haben einen **Temperaturfühler,** mit dem die Zelltemperatur gemessen wird. Kurz vor Erreichen des vollen Zustands steigt sie nämlich an, was viele Ladegerate als Abschaltkriterium heranziehen.

Alle getesteten Akku-Ladegeräte im Überblick

Hersteller / Bezeichnung	Conrad Electronic Ladegerät V-1969	AccuCell ACL 65	Kodak AA-NiMH-Lader	Vivanco ACU 2000	H+H BL 303 CL
Erhältlich bei	Conrad Electronic	Hersteller, Fachgeschäft	Fotofachgeschäft	Elektro-Markt	Elektro-Markt
Ausstattung					
Batterietypen	NiCd, NiMH, 1-4 Stück	AccuCell, 1-4 Stück	NiCd, NiMH, 1-4 Stück	NiCd, 1-6 Stück	NiCD, 2-8 Stück
Batteriegrößen	Micro, Mignon, Baby, Mono, 9-V-Block	Micro, Mignon	Mignon	Micro, Mignon, Baby, Mono, 9-V-Block	Micro, Mignon
Timer/Mikroprozessor	nein/ja	ja/nein	ja/nein	nein/nein	ja/ja
Temperaturfühler	ja	ja	ja	nein	nein
Kontrolle der Ladespannung	ja, geht automatisch auf Erhaltungsspannung	ja, geht automatisch auf Erhaltungsspannung	ja, geht automatisch auf Erhaltungsspannung	ja, geht automatisch auf Erhaltungsspannung	ja, geht automatisch auf Erhaltungsspannung
Entladungsfunktion	ja, automatisch bei Start	nein (unnötig)	nein (unnötig bei NiMH)	nein	nein
Ladedauer (Mignon)	1,5-2,5 Stunden	1-4 Stunden	2-3 Stunden	1 bis 4 Stunden	2-3 Stunden
Bewertung					
Preis (ca.)	100 Mark	100 Mark	80 Mark	30 Mark	50 Mark
Bemerkungen	da NiCd-Akkus entladen werden, verlängert sich die Ladezeit	Abschaltung defekter Batterien, Überladungsschutz	inkl. 4 NiMH-Akkus, sehr kompaktes Design	mit Batterietester, mit automatischer Ladestromanpassung	freie Wahl der Ladekapazität (500, 600 oder 700 mAh)
Note	1	1	2	2	2

Testsieger

Der Nachteil dieser Methode: Bei hoher und niedriger Umgebungstemperatur signalisiert der Sensor falsche Werte. Das hat zur Folge, daß der Akku nicht ganz entladen oder überladen wird. Solche Lader sollte man also nur bei Zimmertemperatur (zwischen 18 und 23 Grad Celsius) benutzen!

- Eine andere Lademethode ist die **Kontrolle der Ladespannung**. Daraus läßt sich ableiten, ob der Akku voll ist.
- Es gibt auch Lader, die penibel **jede Stromentnahme protokollieren** und wissen, wieviel Energie sie später in die Akkus nachtanken dürfen. Diese hochwertigen Akku-Lader verfügen über einen integrierten Prozessor.

Nachteil dieser Superausstattung: Solche Akku-Lader kosten mindestens 100 bis 300 Mark. Sie sind aber auch das Beste, was man teuren Nickel-Metall-Hydrid-Akkus geben kann.

- Neben dem richtigen Ende des Ladevorganges sind die Vor- und Nachteile diverser **Ladeverfahren** zu überdenken.

So pumpen manche Lader den Akku im **Schnellgang** fast voll, um dann sanft das Ladeende anzupeilen. Nur wenn das Ladegerät die tatsächliche maximale Kapazität des Akkus kennt oder diese ständig überprüft, ist dieser Gerätetyp eine gute Wahl. Sonst kann es nämlich auch in diesem Fall zu einer Überladung kommen.

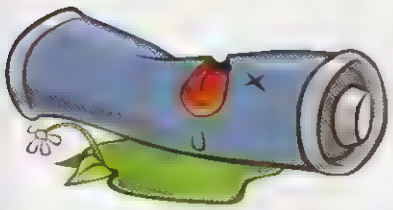
Die Hersteller anderer Ladegeräte setzen auf **kurze hohe Stromimpulse** Hier sollten die Akkus unbedingt für diese Ladeweise geeignet sein. Tests erwiesen, daß diese Ladeform die Lebensdauer von Akkus stark reduziert. Die massiven Impulse können die Elektroden nachhaltig zerstören.

- Gute Lader sind auch in der Lage, die Selbstentladung der Akkus durch eine **Erhaltungsladung** abzufangen. Dabei wird der Akku bei niedriger Ladespannung im vollgeladenen Zustand gehalten. Neun Ladegeräte der bekanntesten Hersteller stehen in der Tabelle unten.

Wenn Du Deine Akkus gut pflegst, bleiben sie wahre Marathonläufer

Die richtige Entsorgung

Auch die beste Batterie und der gepflegteste Akku müssen einmal entsorgt werden. Hier steht, wie.



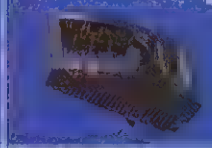
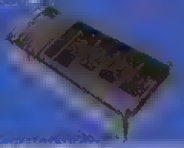
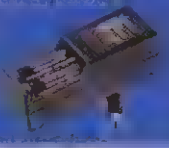
Weder „ausgebrannte" Akkus noch leere Batterien gehören in den Hausmüll. Seit 1. Oktober 1998 müssen Anwender alle alten Stromspeicher im Handel oder bei Sammelstellen abliefern. Dort stehen Container für die verschiedenen Batterien bereit.

Wie erkenne ich die Schadstoffe?

Batterien und Akkus, die giftige Stoffe enthalten, müssen laut Batterieverordnung mit einem **durchgestrichenen Mülleimer** gekennzeichnet sein. Darunter steht noch das chemische Zeichen des Schwermetalls: **Cd** bedeutet Cadmium, **Pb** ist das Zeichen für Blei und **Hg** steht für Quecksilber.

Auf Zink Kohle- und Alkali Mangan-Batterien steht oft **„0% Quecksilber"** und **„0% Cadmium"**. Damit wird nur gesagt, daß der Anteil dieser Schwermetalle sehr niedrig ist. Sie gehören trotzdem nicht in den Hausmüll. Zink Kohle-Batterien sind schon wegen des hohen Zinkanteils nicht ungefährlich.

Geschäfte, die Batterien und Akkus verkaufen, müssen verbrauchte gratis zurücknehmen, egal, wo Du sie gekauft hast. Der Hersteller holt sie ab, recyclet sie, wenn möglich, oder entsorgt sie.

	Panasonic Auto-Off-Charger	AccuCell Einsteigerset	Ansmann Uni 5	Vivanco ACS 120 Set
				
	NiCD, 2 oder 4 Stück	AccuCell, 1-2 Stück	NiCD, NiMH, 1-4 Stück	NiCd, 2 oder 4 Stück
	3-6 Stunden	8-14 Stunden	14-19 Stunden	8-24 Stunden

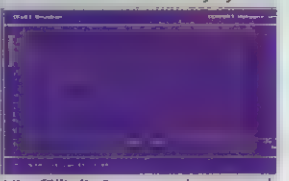
Fortsetzung Lexikon

⑩ Entladekurve

Diese Kurve wird im Testlabor per Computer aufgezeichnet und ausgewertet. Bei Primärbatterien fällt die Spannung vom höchsten Wert mehr oder weniger gleichmäßig ab. Das kann auch mit einfachen Batterieanzeigen (Spannungsmesser) gut dargestellt werden.

NiCd-Akkus dagegen fallen vom Ausgangswert zunächst schnell um ein Zehntel Volt, bleiben dann aber lange Zeit auf diesem Wert. Eine sinnvolle Batterieanzeige muß hier die Kapazität des Akkus kennen und den Strom über die Betriebszeit auswerten.

Gute Batterien bieten lange einen konstanten Stromfluß



Hier fällt die Spannung langsam ab, der CD-Player leiert zum Ende hin

Solche Anzeigen gibt es derzeit nur in teuren Videokameras, bei Walkman & Co. bleibt die Anzeige stets im Mittelbereich und zeigt erst kurz vor dem Schluß das kommende Ende an. Bisweilen reicht es noch nicht einmal zu einem Signal-Piep vor dem Finale. Daher ein Tip: Bei Akku-Betrieb nicht der Anzeige trauen, sondern einen Satz Reservebatterien einstecken!

⑪ Entladeschlußspannung

Die Entladeschlußspannung gibt die untere Spannungsgrenze eines Akkus an. Bis zu diesem Punkt darf er entladen werden. Wird diese Grenzspannung etwa bei NiCd- oder NiMh-Akkus unterschritten, können sie sich im Extremfall umpolen und dadurch zerstört werden.

⑫ Überladung

Ladt man einen Akku über seine maximale Ladekapazität hinaus, so spricht man von Überladung. Dabei kann es zu Batterieschäden kommen, beispielsweise zu Elektrolytverlust.

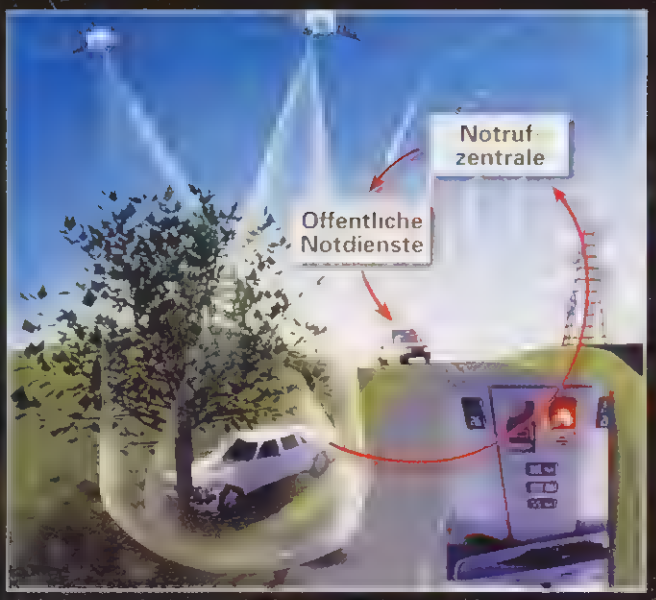
BRAVO SCREENFUN AKTION!

Fans von mobilen Geräten, spitzt die Ohren! Wir verlosen 1 AccuCell Spezial-Schnell Ladegerät ACL 65. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

DER WÄCHTER

SATELLITEN FÜR ORIENTIERUNGSLOSE

GPS ist ein von Satelliten unterstütztes System. Es kann Flugzeuge, Fahrzeuge und Fußgänger zentimetergenau orten und navigiert zum Ziel. Es spürt aber auch Entführungsopfer auf und überwacht Verbrecher.



Nach einem Crash: Ein Tastendruck genügt, um beim Notrufsystem „Telematik Service Kit" Hilfe anzufordern und zum Unfallort zu leiten

Die drei Buchstaben GPS gehen einem schnell über die Lippen. Doch hinter dem englischen Kurzwort für „Global Positioning System" steht eine raffinierte Technik, die bis in den Weltraum reicht. GPS ist ein satellitengestütztes Standortbestimmungs-System, das sich weltweit einsetzen läßt, zum Beispiel als Navigationshilfe.

Für militärische Zwecke wurde GPS von den USA erstmals 1990 im Golfkrieg benutzt, um Raketenziele genau zu berechnen. In diesem Bereich ist bei der Ortung von Zielen eine Genauigkeit von wenigen Zentimetern drin.

Für zivile Aufgaben wurde GPS 1995 entschärft und leistet eine Genauigkeit bis auf etwa 50 bis 100 Meter. Wer hier mehr ‚Zielsicherheit' will, kann verschiedene Zusatzgeräte einsetzen.

Noch besser auf den Punkt gebracht

● Bei Auto-Navigationssystemen etwa werden Infos aus einer Landkarte mit eingebracht, die auf CD-ROM gespeichert ist. Dazu liefern spezielle Sensoren weitere Daten. Einer davon ist ein Gyroskop, das die Kurvenfahrt des Autos erkennt. Ein anderer ist mit der Tachowelle gekoppelt. Der regelmäßige Abgleich mit mindestens drei GPS-Satelliten sorgt dann nur noch für den letzten Feinschliff in der Navigation.

● Richtig getunt wird GPS, wenn man von einer festen Station ein zusätzliches Kontrollsignal zum GPS-Empfänger schickt. DPGS heißt das, wobei „D" für „differenziell" steht. Ist ein Objekt unterwegs und mit einem GPS-Empfänger ausgestattet, läßt sich seine Position so auch im Zivilleben bis auf einen Meter genau feststellen.

In der Landvermessung etwa werden sogar GPS-Empfänger mit Trägerphasenmessungen eingesetzt – sie bringen es auf Genauigkeiten bis in den Millimeterbereich hinein.

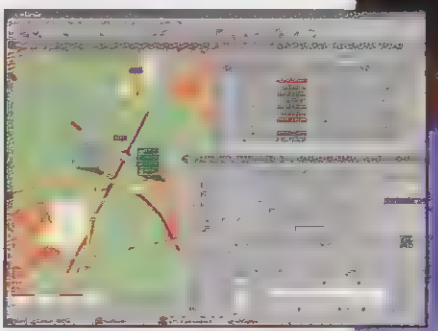
● Wer hohe Exaktheit bei beweglichen Objekten sucht, setzt das russische Satelliten-Ortungssystem GLONASS (Global Navigation Satellite System) ein. Das tun zum Beispiel Schiffslotsen, die punktgenau navigieren müssen. Während herkömmliche Radarsysteme Standorte nur auf etwa 30 Meter genau bestimmen, ist mit Hilfe eines GPS-GLONASS-Systems eine zentimetergenaue Bestimmung möglich. Die Hamburger Firma Logos testet das in einem Pilotprojekt aus.

Ein Wächter mit Schwächen

Satelliten sind ähnlich gehandikapt wie Superman – sie können ‚nicht durch Blei sehen'. „Ähnlich wie beim Telefonieren mit dem Handy kommt es bei der Ortung durch Satelliten immer wieder zu Störungen oder gar komplettem Abbruch des Kontakts", so Joachim Seidler, einer der Sicherheitsexperten von Mercedes.

Alle Arten von GPS-Empfängern lassen sich mit elektromagnetischen Abschirmungen austricksen. Dazu zählen auch jene Systeme, die in Luxusautos oder LKWs nicht nur zur Navigationshilfe eingesetzt werden, sondern auch als Diebstahlschutz.

Die Idee ist verlockend: Auto wird geklaut, per GPS geortet und bald darauf wieder eingesackt. In der Praxis sieht das anders aus: Da verlädt man gestohlene Luxusautos in LKWs, die dank Metallgehäuse eine perfekte elektromagnetische Abschirmung bieten. In diesem Fall versagt GPS.

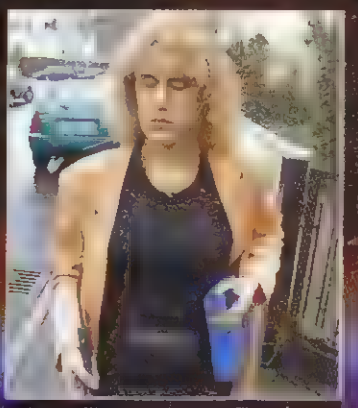


Detaillierte Straßenkarten auf CD unterstützen aktuelle Infos vom Satelliten

In Zukunft werden aber speziell LKWs anders geschützt: durch „Transponder". Das sind kleine Chips, die man im Fahrzeug versteckt. Erst wenn sie in den Bereich von Lesestationen kommen, die beispielsweise an Grenzen aufgebaut sind, werden die Chips aktiv und lassen sich auslesen.

Er checkt den irdischen Standort: Je nach Einstellung können Satelliten millimetergenaue Angaben zur Position machen

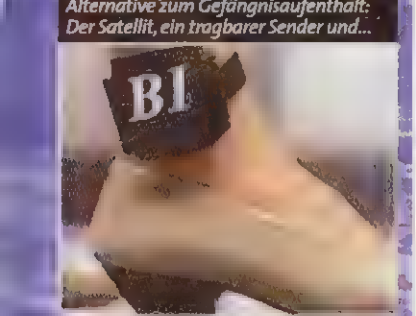
Der CVA-1000R-Monitor von Car Navi zeigt die Infos zur Fahrtroute übersichtlich an.



Die Satelliten-Navigation für Fußgänger hilft vor allem Blinden:

„Weg & Ziel" etwa besteht aus einem Satellitenempfänger plus Headset

Alternative zum Gefängnisaufenthalt: Der Satellit, ein tragbarer Sender und...



...die elektronische Fußfessel stehen ständig miteinander in Kontakt

Große Stärke: Suchen und Finden

Während GPS nur bedingt im Kampf gegen Autoschieber taugt, hat es gute Qualitäten, was Ortung angeht.

● Die Fluggesellschaft British Airways etwa versieht einen Teil des Reisegepäcks mit GPS-Chips. Landet ein Koffer dann statt in Hamburg in Singapur, kann er schnell geortet und auf die Rückreise geschickt werden.

Auch Flugzeuge nutzen GPS. Sollte zum Beispiel ein Privatflieger vom Radar verschwinden, läßt sich per Satellit sofort seine Position ermitteln.

● Doch auch im Auto etabliert sich GPS als idealer Lotse. Gute Navigationsgeräte verfügen über eine exakt formulierte Sprachausgabe und über Kartenmaterial, das auch abseits der Ballungsräume wichtige Straßen kennt.

Doch es gibt noch mehr: Der ADAC, DaimlerChrysler und Opel bieten GPS-gestützte Notrufsysteme. Das ADAC-System „Telematik Service Kit" kostet inklusive Einbau rund 900 Mark. Dafür bekommt man ein System, das einen nach Tastendruck von einem ADAC-Lotsen persönlich zum Ziel führt, und zwar per integrierter Freisprecheinrichtung. Bei einem Unfall oder einer Panne drückt man lediglich den SOS-Knopf – und per GPS wird das Fahrzeug automatisch geortet.

Einen weiteren Schritt in Richtung Zukunft macht DaimlerChrysler mit seinem dynamischen Autopilot-System ITGS (Intelligent Traffic Guidance System). Dieser Kopilot weist auf Knopfdruck nicht nur den schnellsten Weg zum Ziel, er dirigiert die Autofahrer auch zielsicher um Staus herum. In Deutschland ist ITGS leider nicht erhaltlich.

● Für Fußgänger gibt es zur besseren Orientierung mit „Weg&Ziel" ein tragbares Navigationssystem. Es läßt sich über Sprache steuern. Nach Nennen des Ziels beschreibt das System über den Kopfhörer den Weg. Auch in öffentlichen Verkehrsmitteln verliert dieses System nicht die Kontrolle.

Die erste Version ist seit Ende März auf dem Markt. Sie erleichtert vor allem Blinden die Orientierung. Auch ein automatisches Notrufsystem ist dabei: Im Notfall wird eine Meldung inklusive Ortsangabe an eine Zentrale absetzt. Noch ist das Gerät mit 3600 Mark recht teuer. Doch bereits die nächste Generation soll auf Walkmangröße schrumpfen und vielleicht um Musikelektronik ergänzt werden, wie etwa einem MP3-Player.

Schützen, kontrollieren, überwachen

● Im Bereich des US-Strafrechts und auch in Schweden findet GPS eine weitere Anwendung: die elektronische Fessel. Sie wird einem zu Hausarrest Verurteilten um den Knöchel gelegt. In die Badewanne kann er zwar nicht damit, sich aber ansonsten überall dort frei bewegen, wo es ihm vom Gericht erlaubt wurde. In den USA sind bereits 70.000 zu Hausarrest Verurteilte mit einem System wie dem SMART– Satellite Monitoring And Remote Tracking System – auf teilweise freiem Fuß, aber jederzeit zu orten.

Die mittlerweile zweite Generation hat zwei Bestandteile: die elektronische Fessel und eine transportable Überwachungseinheit, die der Verurteilte von daheim an die Arbeit oder andere erlaubte Orte mitnehmen kann. Die Kommunikation läuft von der Fußfessel über die Überwachungseinheit zu einer Zentrale, die jede Bewegung auf einer Karte angezeigt bekommt – selbst bei Autofahrten.

● Doch nicht nur zur Kontrolle läßt sich GPS einsetzen, sondern auch zum Schutz. Wer etwa Angst vor einer Entführung hat, kann sich einen nur vier mal vier Millimeter kleinen Chip einpflanzen lassen, der via Satellit ständig seinen Aufenthaltsort verrät.

Die Mailänder Firma Gen-Etics hat nach eigenen Angaben rund 50 Personen den „Sky Eye"-Chip implementiert. Das findet unter Betäubung statt. So wissen die Träger selbst nicht, wo sich „Sky Eye" befindet und können Kidnappern keine Details verraten. Die Spezialisten von Gen-Etics kennen sich mit ihrer Klientel aus: Finger, Nase und Ohren bleiben chipfrei, denn solche Körperteile fallen brutalen Entführern schon mal zum Opfer, als Beweis für den Ernst der Lage und als Druckmittel.

Der quadratische Chip, so Gen-Etics, sei gerade noch für das bloße Auge sichtbar, nicht aber für Röntgenstrahlen. „Sky Eye" braucht keine Batterie: Die nötigen vier Milliampere erhält er aus dem Körper. Im Todesfall wird der Chip nicht mehr mit Energie versorgt und liefert auch keine Signale mehr.

Der totale Überwachungsstaat?

Bei GPS liegen die Möglichkeiten von Schutz, Hilfe und völliger Überwachung nahe beisammen. In Deutschland will man darum die elektronische Fußfessel noch nicht einführen. Auch für die Zukunft gilt: GPS soll die Menschen nicht einengen, sondern Freiräume schaffen.

Text: Dieter Winkler · Fotos: NASA, Cinetext

Vor- und Nachteile von Satelliten-Ortungssystemen

- GPS funktioniert weltweit
- Orientierungshilfe in vielen Bereichen
- Bedrohte oder verletzte Personen können automatisch geortet werden
- Elektronische Überwachung als humanere Alternative zur Gefängnisstrafe

- Ohne Zusatzausrüstung liegt die Genauigkeit bei nur 50 bis 100 Metern
- GPS-Navigationssysteme für Autos und Fußgänger sind noch relativ teuer
- Der Empfang läßt sich gezielt stören und leicht sabotieren

Operation Fur

Nein, es kommt nicht aus dem Weltraum, sondern aus den USA. Nein, es lebt nicht, sondern ist eine Art Plüsch-Robo. Wieviel Technik für soviel charmante Pfiffigkeit sorgt, das erbringt die Furby-Autopsie.

Das Furby-Fell ist leicht zu demontieren. Wer will, kann seinem Furby so mit Färbemitteln auf den Pelz rücken

Praktisch: Ein stabiles Plastik-Skelett schützt Sensoren und Elektronik des Furbys

Wichtige Cyber-Organe

Die Augen

Über den Augen hat der Furby einen Licht-Sensor sowie einen Infrarotsender/-empfänger. So erkennt er Licht und Bewegungen. Über Infrarot tauscht er Signale mit anderen Furbys aus

Das Herz

Für alle Bewegungen des Furbys sorgt nur ein Motor. Dank eines komplizierten Zahnradsystems lassen sich Ohren, Augen und Mund scheinbar getrennt voneinander bewegen – eine technische Meisterleistung!

Haut, Ohren und Stimme

Es gibt drei Berührungs-Sensoren wie diesen hier. Sie werden durch Kontakt ausgelöst. Darunter befindet sich der Lautsprecher für alle Geräusche. Das Mikro ist an der Seite

Vorderansicht Furby-Skelett

Rückenansicht

Mikrofon
Der Furby reagiert vielfältig auf laute Geräusche in der Umgebung

Kugel-Sensor
Hiermit erkennt der Furby Erschütterungen

Touch-Sensor
Streichelberührungen am Rücken bringen den Furby zum Schnurren

Kipp-Funktion
Um die Gestik zu unterstützen, neigt sich der Furby leicht nach vorn

Seitenansicht

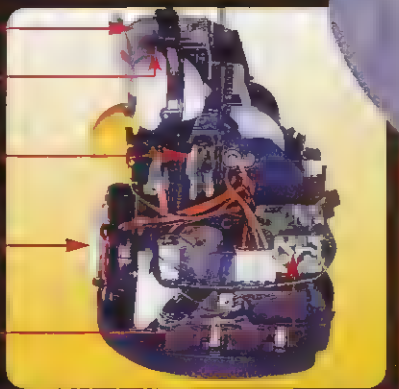
Infrarot-Sensor
Damit kommunizieren Furbys untereinander

Licht-Sensor
Steuert die Hell-Dunkel-Wahrnehmung

Motor
Er ist der Antrieb für alle Bewegungen des Furbys

Touch-Sensor
Dieser Sensor übermittelt Berührungen am Bauch

Drei Platinen
Auf ihnen sitzt das „Gehirn" – der Prozessor



by

SCREENFUN AKTION!

Für alle, die keinen der Neuankömmlinge mehr ergattern konnten, verlosen wir 2 Furbys aus der limitierten Erstlieferung. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen konnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Guten Morgen! Hunger! Hihi, du kitzelst mich – der Furby ist ein Plüschtier, das auf vielfältige Weise mit Menschen interagiert

Furbisch

Er redet die ganze Zeit, doch was sagt er nur? Furbisch ist eine Phantasie-Sprache, die von Erfinder Dave Hampton entwickelt wurde. Hier finden Furby-Besitzer Übersetzungen der wichtigsten Begriffe.

ah-mey = verwöhnen
Der Furby kann auch fordern „Ah-mey/koh koh" (Verwöhne mich mehr!)

buh = nein
Wenn Du seine Augen bedeckst, sagt er: „Hey/kah/buh/ey-ey/uh-nei" (Hey, ich kann Dich nicht sehen)

duh-ay = Spaß, Fun
Wenn der Furby etwas sehr mag, kann er sagen: „Dah/duh-ay/wah!" (Großer Spaß)

ey-ey = schau, guck
Wenn's hell wird: „Hey/kah/ey-ey/uh-nei" (Hey, ich sehe Dich)

ey-loh = Licht
Alternative, wenn's hell wird: „Dah/ey-loh/uh-tei" (Großes Licht oben, Guten Morgen)

ey-tey = hungrig/essen
Zu Mittag: „Kah/ey-tey" (Ich bin hungrig)

kuu-doh = Gesundheit
Bei Bauchschmerzen kommt der Satz: „Kah/buh/kuu-doh" (Ich bin nicht gesund)

li-kuu = Geräusch
Bei lauten Geräuschen sagt er: „Dah/li-kuu/wah" (lauter Krach)

mey-mey = Liebe
Wenn der Furby Dich wirklich mag, sagt er: „Kah/mey-mey/uh-nei" (Ich liebe Dich)

mey-tey = Kuß
Das ist die Bitte um einen Kuß: „Mey-tey/kah" (Küß mich)

nah-bah = runter, unten
Am Abend: „Dah/ey-loh/nah-bah" (Die Sonne ist unten, also: Gute Nacht)

nih-tei = kitzeln
Wenn der Furby Langeweile hat: „Nih-tei/kah" (Kitzle mich)

nuh-luh = glücklich
Ist er mit anderen Furbys zusammen, kannst Du oft hören: „Kah/mih-mih/nuh-luh/wah!" (Ich bin sehr glücklich)

uh-tei = hoch
Wenn der Furby auf Deinen Arm will, verlangt er: „Kah/uh-tei" (Nimm mich hoch)

wey-loh = schlafen
Wenn Du den Furby weckst und er noch benommen ist: „Yawn/ kah/wey-loh/koh-koh" (Ich möchte noch schlafen)

wi-tieh = singen
Der Furby kann sagen: „Wi-tieh/kah/wey-loh" (Sing mir bitte ein Schlaflied)

Furbys waren der große Hit des letztjährigen Weihnachtsgeschäfts in den USA. Um Anfang Juni herum werden die scheinbar intelligenten Plüschtiere für rund 120 Mark und mit deutschen Sprachchips versehen, über den Großen Teich geschwemmt, um auch hierzulande Herzen zu erobern.

Furbys gibt es in sechs Fell- und vier Augenfarben sowie mit sechs verschiedenen Stimmen. Sie tragen 23 unterschiedliche Namen und verblüffen Menschenwesen durch ihr vielfältiges Aktions- und Reaktionsvermögen. Was steckt aber dahinter? Oder andersherum gefragt: Was steckt drin in den pfiffigen Kulleraugen-Knuddeltieren?

Die Operation Furby bringt ans Tageslicht: 64 KByte Speicher, 1 Prozessor, 1 Motor, 8 Sensoren sowie eine Menge Drähte, Platinen, Zahnrader und Plastik.

Damit kann ein Furby ganz schön viel Leben simulieren: Mit 4 Mignon-Batterien für die Stromversorgung redet, wackelt, spricht und blinzelt er 28 Stunden. Dann spendet ein Batteriewechsel neue Kraft. Der Speicher bleibt bis zum Reset erhalten – ein Furby vergißt einmal gelernte Tricks nicht mehr.

Bis er „erwachsen" ist, erlebt ein Furby vier Entwicklungsstadien: Nach je drei Betriebsstunden werden mehr deutsche Wörter freigeschaltet. Ein Furby „lernt" also nicht wirklich dazu, der Prozessor schaltet lediglich Vorprogrammiertes frei.

Anders als Tamagotchis können Furbys nicht „sterben" – bei fehlender Ernährung werden sie einfach krank. Normalerweise leben sie vom Finger in den Mund, dort befindet sich nämlich ein Berührungs-Sensor. Wird überhaupt kein Sensor aktiviert, fällt das Plüschknäuel nach rund fünf Minuten Ruhe oder bei Dunkelheit in einen batterieschonenden Schlaf. Der wird nur durch Berührung von außen unterbrochen – ein Furby wacht also nicht mitten in der Nacht auf und macht Rabatz.

Furbys können miteinander in Kontakt treten. Sie kommunizieren dank Infrarot-Dioden über den Augen wie eine TV-Fernbedienung mit dem Fernseher. Lustigerweise sind die Frequenzen der meisten Fernbedienungen zu denen der Furbys gleich – Wagemutige probieren ihre Fernbedienung schon mal mit dem Furby aus.

Trotz aller Raffinessen ist die Reaktion des Furbys auf seine Umwelt begrenzt: Er erkennt hell/dunkel, laut/leise und Berührungen sowie Bewegungen. In Sachen interaktives Spielzeug ist das allerdings schon eine ganze Menge – „dah/duh-ay/wah!"

Text: Christian Muller · Fotos: Michael Kayser (12)

schnäppchen

Mehr solltet Ihr nicht f

Der Profis kleiner Bruder

Mit dem HP ScanJet 3200 gibt es erstmals einen echten HP-Scanner für nur 200 Mark.

Mit einer optischen Auflösung von 600 dpi gehört der „Kleine" von Hewlett-Packard zu den „Großen" im Scannermarkt für Einsteiger

Hewlett-Packard bringt erstmals neben den professionellen Geräten mit dem HP ScanJet 3200 einen günstigen DIN-A4-Scanner für Privatleute auf den Markt, der aber dennoch Profi-Ansprüchen genügt.

Ausstattung: Zum Lieferumfang des 600-dpi-Scanners gehören ein Netzteil und ein Parallelkabel. Auf der beiliegenden CD ist neben den Treibern die Scan-Software HP Precision-Scan LT aufgespielt, sowie eine abgespeckte Version der Texterkennungs-Software Omnipage von Caere und das Bildbearbeitungsprogramm Adobe PhotoDeluxe Image Editor.

Anwendung: HP hat sich besonders viel Mühe gegeben, selbst völligen Anfängern in der Kunst des Scannens den Einstieg und die Handhabung des Gerats zu vereinfachen.

Der Anwender wird in vier Schritten durch den Scan-Vorgang geführt. Dank der „HP Intelligent Scanning Technologie" wird das Scan-Ergebnis direkt in ausgewählte Anwendungen wie Word oder Powerpoint eingebunden.

Geschwindigkeit: Der HP ScanJet 3200 präsentiert sich wirklich nicht als schneller Sprinter. Für eine Seite Text benötigt das Gerät 2 Minuten. Der Scan eines DIN-A4-großen Farbbildes in einer Auflösung von 300 dpi dauert sogar rund 3,5 Minuten. Auch Schwarz-Weiß-Zeichnungen beanspruchen noch über 2 Minuten.

Qualität: Ganz nach dem Motto „Gut Ding will Weile haben" entschädigt der Scanner seine Langsamkeit mit bester Qualität. Die Farbgebung ist gestochen scharf und fast originalgetreu. Es gibt keine sichtbaren Raster.

Fazit: Der HP ScanJet 3200 bietet zum Preis von 200 Mark einfachste Bedienung und absolute Profi-Qualität.

HP ScanJet 3200
DIN-A4-Flachbett-Scanner
ca. 200 DM | Hersteller: Hewlett-Packard
www.hewlett-packard.de
Der Scanner vereint Profi-Qualität mit einfachster Handhabung zum Einsteigerpreis
1

FLACHBETTSCANNER

Test in Ausgabe 4/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	86 Mark ▼	Mustek ScanExpress 600 CP	BWZ
Mittelklasse	249 Mark ●	Agfa Snapscan 1200P	Guntram Stoll
Spitzenklasse	479 Mark ■	Hewlett-Packard Scanjet 5100	Simtec

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (Slot 1 / Pentium II)	209 Mark ▼	Chaintech BTM mit BX-Chipset	AK Datentechnik
Standardklasse (Sockel 7 / Pentium, AMD)	139 Mark ▼	DFI P5BV3	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1 / Pentium II)	259 Mark ▼	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	AK Datentechnik

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7, AMD K6 3D 400)	205 Mark ●	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1, Pentium II 400)	579 Mark ▼	AK Datentechnik
Mittelklasse (Slot 1, Pentium III 450)	1099 Mark ●	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1, Pentium III 500)	1488 Mark ●	Madex

MONITORE

Test in Ausgabe 11/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 69 KHz, TCO 92)	279 Mark ▲	Belinea 105035	Mix Computer
17 Zoll (69 KHz, TCO 92)	539 Mark ▼	LG 77T5	AK Datentechnik

SOUNDKARTEN

Test in Ausgabe 2/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	15 Mark ●	16 Bit-Karte, PnP, SB kompatibel	Schiwi Elektronik
Mittelklasse	49 Mark ▼	Creative Labs AWE64 Value	Alternate
Spitzenklasse	319 Mark ■	Creative Labs Soundblaster Live	Alternate

GRAFIK-KARTEN

Test in Ausgabe 1/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	49 Mark ●	ATI 3D Charger 4 MB	Alternate
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	159 Mark ●	ATI Xpert Play Play/TV, 8 MB	Guntram Stoll
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit Banshee)	219 Mark ▼	Guillemot Maxigamer Phoenix 16 MB	Alternate
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	195 Mark ●	Two the Max Voodoo2, 12 MB	IT-Media

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	25 Mark ●	Interact Vortex	Saturn Hansa
Digitaler Stick	49 Mark ▲	Gravis Blackhawk	Alternate
Gamepad	60 Mark ■	Microsoft Sidewinder Gamepad	Schiwi Elektronik

DIGITALE KAMERAS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	399 Mark ■	Fuji DX5	Saturn Hansa
Mittelklasse	819 Mark ●	Kodak DC 210+	Alternate
Spitzenklasse	1699 Mark ▼	Olympus C1400XL	Guntram Stoll

Anbieter-Nachweis

AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 80809 München Tel.: (089) 351 00 55 · Fax. (089) 351 54 88
Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
BWZ · Angerburger Straße 20 22047 Hamburg Tel · (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
C&P Network· Ernst-Grote-Straße 26 30916 Isernhagen · Tel.: (0511)90 25 20 · Fax. (0511) 90 25 26 38
Games Point · Kriegstraße 27-29 76133 Karlsruhe Tel. (0721) 339 44 Fax: (0721) 37 41 85
Guntram Stoll · Lindauer Straße 85 88138 Weißenberg Tel (01805) 92 02 00 Fax: (8389) 92 02 22
Hoffmann & Ueberall · Affinger Straße 86167 Augsburg · Tel · (0821) 7403871 Fax: (0821) 74039 391
IT-Media· Kiesweg 18 · 35396 Gießen · Tel (0641) 565 55 55 Fax: (0641) 565 55 20
Madex · Postfach 1537 63263 Neu Isenburg Tel.: (06102) 710 90 · Fax: (06102) 237 22
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg Tel.: (06031) 77 18 66 · Fax. (06031) 55 20
Mail it · Hasenheide 9 10967 Berlin Tel (030) 694 01 58 06 · Fax (030) 69 40 19 07
Media Markt Wankelstraße 5 85053 Ingolstadt · Tel : (0841) 63 40 Fax: (0841) 619 95
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 Fax (0841) 619 95
Schiwi Elektronik Guttenbergring 40 22848 Norderstedt · Tel.: (040) 52 87 58 10 Fax (040) 52 87 58 70
Simtec · Abt-Wolfram-Ring 3 96049 Bamberg Tel.: (0951) 964 51 11 Fax: (0951) 964 55 55

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (3)

Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleichgeblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

für Eure Hardware zahlen:

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	74 Mark ▼	Teon 36fach	Alternate
Mittelklasse	139 Mark ●	Pioneer DR-966 40fach	Alternate
Spitzenklasse (Test DVD)	149 Mark ▲	Teac CD 532S	Alternate

VIDEO-REKORDER

Test in Ausgabe 12/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Mono-Rekorder	299 Mark ■	Orion VR-507	Saturn Hansa
VHS-Rekorder	699 Mark ■	Sony SLV-E730	Saturn Hansa
S-VHS-Rekorder	999 Mark ■	JVC HR-S7500E	Saturn Hansa

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Ausgabe 7/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	899 Mark ▼	PC ohne Monitor, Intel Celeron 300, 32 MB RAM, 6,4-GB-Festplatte, Sound, 8 MB-AGP-Grafikkarte, 24fach-CD-ROM	Mail it
Mittelklasse	1699 Mark ●	PC ohne Monitor, Pentium II 400, 64 MB RAM, 10-GB-Festplatte, 8-MB-AGP-Grafikkarte, 40fach-CD-ROM	C&P Network
Spitzenklasse	1899 Mark ●	PC ohne Monitor, PIII 450, 64 MB RAM, 8,4-GB-Festplatte, 3D-Sound, 8-MB-AGP-Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Media Markt

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Ausgabe 1/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300 dpi)	99 Mark ▼	Canon BJC 250	Hoffmann
Mittelklasse (600 dpi)	349 Mark ■	Epson Stylus Color 640	Media Markt
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	869 Mark ▼	HP DeskJet 1120C	Alternate

TRAGBARE CD-PLAYER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	99 Mark ●	Philips AZ7221	Saturn Hansa
Mittelklasse	350 Mark ■	Panasonic SL-SX500	Saturn Hansa
Spitzenklasse	599 Mark ▼	Sony D 777	Saturn Hansa

DVD-HARDWARE

Test in Ausgabe 4/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Laufwerk (ohne Dekoderkarte)	215 Mark ●	Hitachi GD-2500BX	IT-Media
DVD-Einbaukit (Laufwerk, Dekoderkarte)	425 Mark ●	Creative Labs Encore 5x Dxr2	IT-Media
DVD-Player (externes Abspielgerät)	1200 Mark ●	Toshiba SD3107	Saturn Hansa

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	239 Mark ■	Saturn Hansa
Performance UltraRacer	80 Mark ●	Saturn Hansa
Tasche, Controller, Memory Pack	70 Mark ●	Saturn Hansa
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole + „Super Mario 64"	249 Mark ●	Saturn Hansa
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

Die Neigung des Lenkrads wird über Winkelschrauben genau auf den Fahrer abgestimmt

Achtung, Schlagloch!

Force-Feedback-Lenkrad für Rennfahrer und Piloten

Interact reiht sich mit dem V4 Force Feedback in die Gruppe der Hersteller rüttelfreudiger Lenkräder ein.

Ausstattung: Zum Lenkrad gibt es Pedale, Netzgerät, Saugnäpfe, Tischklammern und eine Installations-CD.

Installation: Das Lenkrad wird einfach am Gameport angeschlossen. Die Installation geht schnell und problemlos. Besonderer Clou: Über drei Winkelschrauben kann man das Lenkrad je nach Körpergröße in verschiedenen Positionen und Höhen fixieren.

Qualität: Das stabile Lenkrad liegt gut in der Hand. Die Schalthebel und programmierbaren Aktionstasten sind bestens erreichbar.

Auch die rutschfesten Pedale sind angenehm zu nutzen. Nur die etwas schwammige Steuerung schwächt den guten Gesamteindruck.

Fazit: Das V4 ist ein gut durchdachtes, stabiles Lenkrad. Für die mäßige Steuerqualität ist der Preis zu stattlich.

V4 Force Feedback
Lenkrad mit Force Feedback
ca. 290 DM | Hersteller: Interact
www.interact-europe.de
Stabiles, höhenverstellbares Lenkrad. Leider ist die Steuerung etwas zu schwammig
2

Umschaltbar
Das Saitek Game Pad X6-33M kann wahlweise analog oder digital eingesetzt werden

Analog und digital in einem

Umschaltbares Gamepad für den PC

Saitek löst die Frage „analog oder digital" beim X6-33M auf elegante Art: die Steuerung ist umschaltbar.

Ausstattung: Zum Pad gibt es nur eine Diskette mit Windows-95-Treiber und eine kleine Anleitung.

Installation: Beim Anschluß des Pads gab es keine Probleme. Der Anwender stellt den Gamecontroller auf seine persönlichen Bedürfnisse ein. Er ist als 4-, 6- oder 8-Knopf-Gamepad nutzbar.

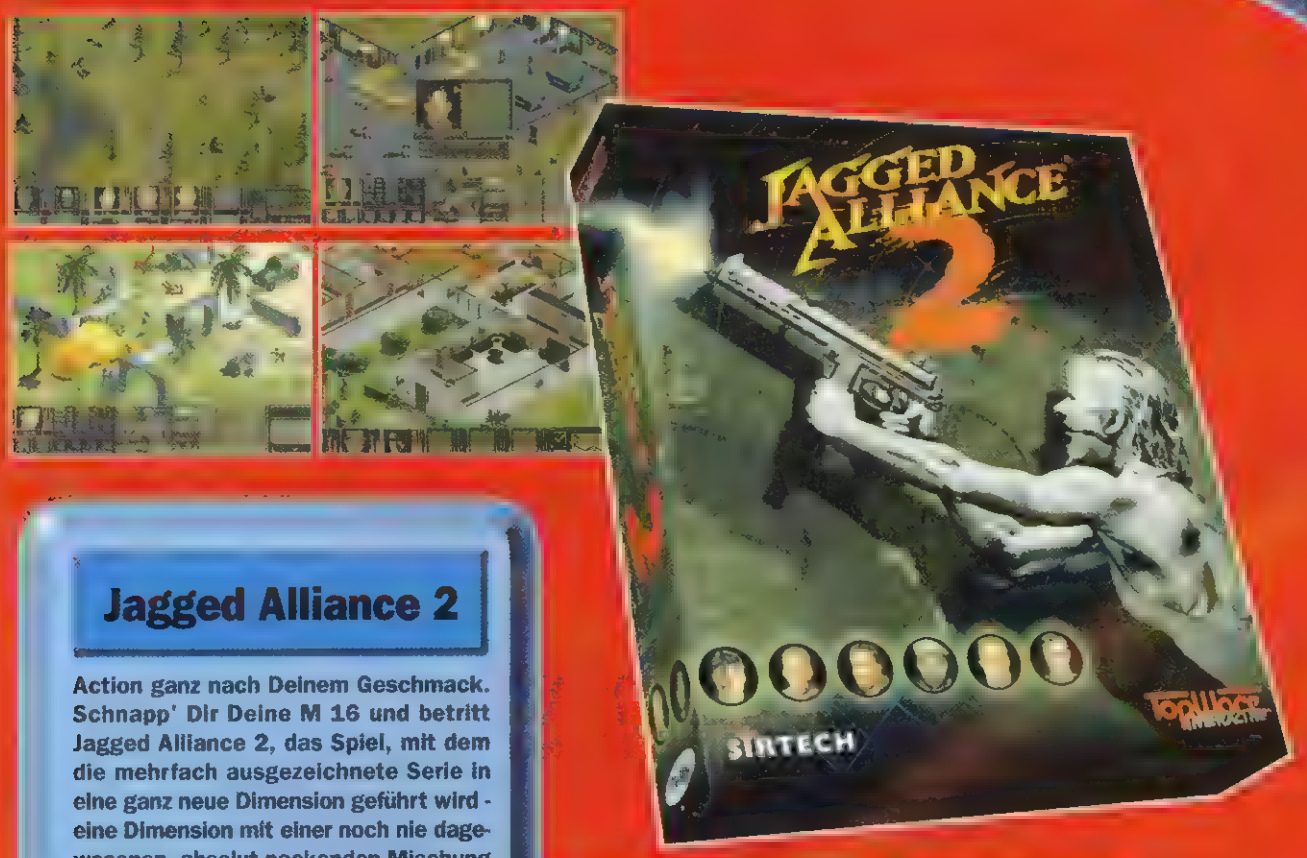
Qualität: Jeder Knopf läßt sich ganz leicht individuell belegen. Mit einem kleinen Schalter stellt man ein, ob das Pad analog oder digital arbeiten soll.

Die vielen Schalter und Knöpfe können einen Einsteiger anfangs verwirren. Auch sind die Griffe für große Hände zu kurz. Aber schon bald macht das Spielen damit richtig Spaß. Vor allem der Throttle als Schubregler überzeugt.

Fazit: Für nur 50 Mark gibt es mit dem X6-33M ein vielseitig einsetzbares und griffiges Gamepad.

X6-33M
Analog-/Digital-Gamepad
ca. 50 DM | Hersteller: Saitek
www.saitek.de
Vielseitiges Analog-/Digital-Gamepad für Leute mit kleinen Händen und kleinem Budget
2

Damit Du auch mal ein



Jagged Alliance 2

Action ganz nach Deinem Geschmack. Schnapp' Dir Deine M 16 und betritt Jagged Alliance 2, das Spiel, mit dem die mehrfach ausgezeichnete Serie in eine ganz neue Dimension geführt wird - eine Dimension mit einer noch nie dagewesenen, absolut packenden Mischung aus Rollenspiel, Taktik und Strategie. Du wirst wochenlang an Deinen Computer gefesselt sein.

TopWare.

Taktisch klug.

69.-

ne große Rolle spielst.

Samsung SMS 5100

Subwoofer System, max. Gesamtleistung
200 Watt PMPO, inkl. 2 Satellitenboxen.

SAMSUNG

Auf den Ton kommt es an.

89.-

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO

Das Tor zur dritten Dimensio

Traumformen und Lichteffekte wie im Studio: Man muß kein Profi und kein Millionär sein, um 3D-Grafiksoftware in den Griff zu kriegen. Im Test: vier Programme für schlappe 20 Mark

SCREENFUN AKTION!

MACHT MIT! Und sendet uns 1 eigenhändig und -ständig fabriziertes Rendering-Bild. Wir prämieren die schönste Einsendung mit 1 PC mit 17-Zoll-Flachbildschirm für noch mehr Renderspaß. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen konnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Juckt es Dich in den Fingern? Möchtest Du Bilder am Computer machen, so schön und räumlich wie Fotos? Willst Du Kameras und Lichtquellen per Mausklick herumschleppen und mit Licht und Schatten jonglieren? Das Tor in diese phantastische Welt ist ein 3D-Grafikprogramm. Das Skelett jedes 3D-Bildes ist ein Drahtgittermodell. Es bestimmt Umrisse und Kanten eines Körpers. Aus diesem Modell und den zugehörigen Flächen und Lichteffekten berechnet der Computer eine realistische 3D-Darstellung – Du renderst ein Bild. Rendering-Software kostet mehrere hundert oder tausend Mark. Doch ältere Versionen von Profi-Programmen gibt's schon für 20 Mark.

Instant 3 D

Schneller Aufguß für Einsteiger

Mit seinem großen Katalog an Vorlagen ist „Instant 3 D" ideal für blutige Neueinsteiger. Vom Apfel bis zum Flugzeug kannst Du aus über 200 Objekten auswählen. Du ziehst sie auf eine übersichtlich gestaltete Arbeitsoberfläche. Jetzt noch eine Lichtquelle auswahlen, rendern lassen, einen Hintergrund einfügen – fertig ist das Bild.

Leider kann jedoch nie mehr als ein Objekt bearbeitet werden, Du kannst also kein Bild aus zwei Vorlagen kombinieren. Außerdem ist es nicht möglich, eigene Gittermodelle zu basteln.

Wer mehr als einen kleinen Einstieg in den kreativen Umgang mit 3D-Grafik will, der stoßt hier schnell an seine Grenzen. **Fazit: Schnelle Erfolge für Neueinsteiger, aber wenig Dauerspaß.**

Preis: ca 20 Mark; erhältlich bei: Trend Verlag, 79146 Buggingen

Reflections 4

Testsieger

Schillernde Vielfalt für 3D-Künstler

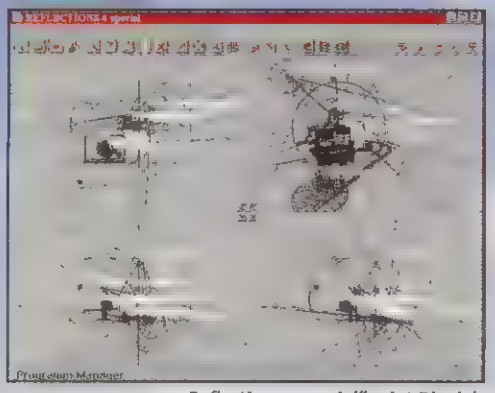
Einsteiger freuen sich über die riesige Auswahl an Vorlagen und Lichtquellen, die „Reflections 4 special" zu bieten hat. Doch auch wer tiefer in die Materie eintauchen will, kommt dabei voll auf seine Kosten. Hier kannst Du eigene Drahtgittermodelle bauen und dabei richtig kreativ werden.

Zusatzspaß bringt die Möglichkeit, die eigenen 3D-Szenen zu kleinen Trickfilmen zusammenzusetzen – so ein Trickfilm ist in nur fünf Arbeitsschritten „gedreht" und die Qualität der Ergebnisse atemberaubend!

Trotz der vielen Funktionsmöglichkeiten läßt sich das Programm leicht bedienen. Die meistgenutzten Funktionen stehen in einer Steuerleiste ständig zur Verfügung. Du führst einen Arbeitsschritt aus, indem Du ein Icon einfach auf das entsprechende Objekt ziehst. Kleine Kurse am Bildschirm geben eine bequeme Einführung in die Arbeit mit dieser 3D-Software.

Fazit: Starke Funktionen bei einfacher Bedienung – für Einsteiger und Profis!

Preis: ca. 20 Mark; erhältlich bei: Trend Verlag, 79146 Buggingen



„Reflections 4 special" zeigt Dir viele Möglichkeiten, Lichtquellen einzusetzen

Simply 3-D

Simply good: der Vorrat an Vorlagen

Ähnlich wie „Instant 3 D" arbeitet auch „Simply 3-D" ausschließlich mit bereits vorgefertigten Objekten. Davon enthält das Programm allerdings so viele, daß einem so schnell nicht langweilig wird: gleich 14 Kataloge stehen bereit. Zusätzlich hast Du die Wahl zwischen zahlreichen Lichtquellen, Kamerapositionen und Texturen. Und die Ergebnisse können sich durchaus sehen lassen!

Nett: Bis zu 30 Einzelbilder lassen sich zu einem Trickfilm zusammenbauen. Gut ist auch die Möglichkeit, aus beliebigen Schriften 3D-Texte zu erzeugen.

Die Gestaltung der Benutzeroberflache ist übersichtlich und macht die Bedienung einfach. Nur das Arbeitsfenster hätte größer sein können.

Die grundlegenden Arbeitsschritte des Programms werden im beiliegenden Heft verständlich erklärt. Fortgeschrittene Funktionen mußt Du durch Ausprobieren erlernen. **Fazit: Viele Vorlagen und sehenswerte Ergebnisse, aber nur wenig Möglichkeiten für die eigene Gestaltung.**

Preis: ca. 13 Mark; erhältlich bei: Trend Verlag, 79146 Buggingen

Bei „Simply 3-D" stellst Du den Blickwinkel auf die Objekte einfach per Mausklick ein

POV-Ray

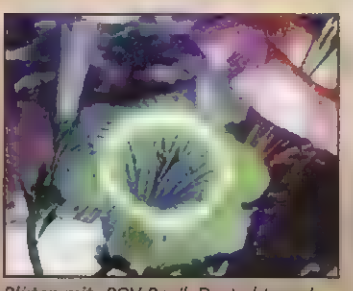
Rendering pur für Hartgesottene

Anders als die anderen drei ist „POV-Ray" kein kommerzielles Produkt. Du kannst es kostenlos aus dem Internet unter *www.povray.org* downloaden. Es gibt die Software aber auch für zirka zwanzig Mark auf CD.

„POV-Ray" hat keine grafische Benutzeroberfläche. Auch Objektvorlagen sind nicht vorgesehen. Es ist vielmehr etwas für Tüftler, die 3D-Grafiken komplett selber machen wollen. Alle Arbeitsschritte gibt man über einen Programmcode ein. Dafür muß man eine eigene Programmiersprache lernen, die nicht einfach ist. Doch es lohnt sich: Sitzt die Sprache, kann man sich kreativ austoben und faszinierende Bilder schaffen.

Hilfreich ist das Zusatzprogramm „Mo-Ray" (auch im Internet oder auf der CD erhältlich). Es ermöglicht die Bedienung von „POV-Ray" per Mausklick. Da es aber gern abstürzt und nicht alle Funktionen bietet, greifen Profis lieber auf „POV-Ray" pur zurück. **Fazit: Grenzenlose Möglichkeiten, aber kompliziert – nur Tüftlern zu empfehlen!**

Preis: Gratis auf www.povray.org oder auf CD für ca. 20 Mark; erhältlich bei: Trend Verlag, 79146 Buggingen



Blüten mit „POV-Ray": Die Licht- und Schatteneffekte sind gut zu erkennen

Lexikon

Hier werden wichtige Fachausdrücke erklärt, die im Zusammenhang mit 3D-Grafik immer wieder vorkommen.

Rendering

Die Berechnung fotorealistischer, dreidimensionaler Abbildungen, wobei das Zusammenspiel von Formen, Farben, Oberflächen und Lichteffekten simuliert wird. Eine 3D-Szene wird vom Computer berechnet – was wegen der hohen Datenmengen auch mal schnell mehrere Stunden dauern kann – und als 2D-Bild gespeichert.

Drahtgittermodell

So nennt man das „Skelett" eines 3D-Körpers. Alle wichtigen Punkte auf der Oberfläche des Körpers sind festgelegt. Die Flächen dazwischen werden dann mit Mustern (Texturen) „tapeziert".

Grundkörper

Das sind einfache geometrische Körper, wie man sie aus dem Geometrieunterricht kennt, etwa Kugel oder Zylinder. Daraus werden Drahtgittermodelle gebaut.

Objekt

Alle Elemente, die in einem 3D-Bild verwendet werden (etwa Linien, Formen, Grafiken und Text), nennt man Objekte Aus mehreren Grundkörpern zusammengesetzte Körper sind auch Objekte

Polygon

So heißt eine geometrische Form mit mindestens drei Seiten Objekte setzen sich durch eine Vielzahl von Polygonen zusammen.

Textur

Texturen sind vorgefertigte Musterflachen. Sie werden als Oberflache auf die Drahtgittermodelle gelegt – quasi wie eine Haut. Beispiele: Wolkenhimmel, Steinwand.

Lichtquelle

Du benutzt sie wie einen Scheinwerfer. Wie ein Regisseur richtest Du sie auf ein Objekt und schaffst Effekte von Licht und Schatten.

Kamera

Mit der Kamera wird der Blickwinkel auf die Szene festgelegt. Ob von oben, unten, vorne oder hinten – Du bist der Kameramann und stellst die Perspektive ein.

Text: Frank Schmiedel, Christiane Strobel Illustration: Horst Kolodziejczyk

Wohnt Dein Freund weit weg? Wollt Ihr Daten ohne langes Hin- und Herkopieren austauschen? Easy! Ihr könnt Eure PC direkt verbinden – mit dem in Windows eingebauten DFÜ-Netzwerk.

Datenaustausch per DFÜ-Netz in 10 Minuten

Freunde treffen sich längst nicht mehr nur vor dem Haus oder in der Schule: Man sieht sich im Internet beim Spielen oder Chatten. Doch um mit dem PC eines Freundes Kontakt aufzunehmen, braucht man keinen Internet-Anschluß. Ihr könnt Eure Computer auch über das in Windows 95 und 98 eingebaute DFÜ-Netzwerk koppeln.

DFÜ heißt Daten-Fernübertragung. Die Verbindung wird über die Telefonleitung und ein Modem oder eine ISDN-Karte aufgebaut. Sie erlaubt Datenaustausch zwischen mehreren PC, wobei immer zwei PC gleichzeitig miteinander kommunizieren können – eben wie beim Telefon. So kannst Du beliebig Dateien oder ganze Sharewareprogramme auf den anderen PC laden oder Dir Daten senden lassen. Nur gemeinsam spielen geht nicht.

Ganz wichtig: Das DFÜ-Netzwerk unter Win 95/98 funktioniert nur, wenn Du ein Modem oder eine ISDN-Karte installiert hast. Nur diese beiden Hardwareteile erlauben Datenaustausch über die Telefonleitung. Und: Beide PC sollten gleich ausgestattet sein, also entweder mit Modems oder mit ISDN-Karten. Dann „verstehen" sich beide, und der Datenaustausch kann beginnen.

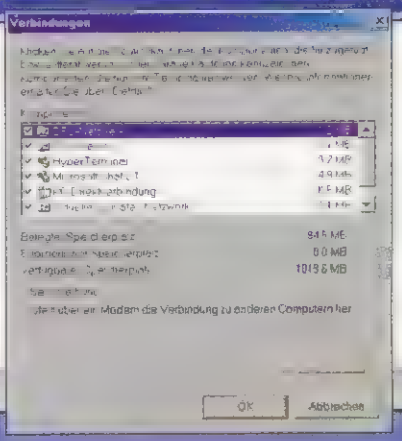
Hier erfährst Du, wie man ein DFÜ-Netzwerk einrichtet und damit umgeht.

1. DFÜ-Netzwerk installieren

Viele PC-Benutzer haben bereits ein Modem oder eine ISDN-Karte eingerichtet. Trotzdem ist das DFÜ-Netzwerk von Windows manchmal noch nicht installiert.

Bei diesem Netzwerk handelt es sich um ein System-Modul, das Verbindungen zu anderen PC verwaltet. Das heißt: Mit diesem Modul kannst Du eine solche Verbindung anlegen und die dafür nötigen Einstellungen angeben. Auf allen PC, die verbunden werden sollen, muß das DFÜ-Netzwerk installiert sein.

- Klicke zuerst einmal doppelt auf das Icon „Arbeitsplatz" am Desktop. Ist dort das Symbol „DFÜ-Netzwerk" zu sehen, ist das Netzwerk bereits installiert und Du brauchst die folgenden Punkte nicht zu beachten!
- Andernfalls klicke auf „Start – Einstellungen – Systemsteuerung". Im nächsten Fenster doppelklickst Du auf „Software" und öffnest „Windows-Setup".
- In diesem Fenster klicke wieder doppelt auf den Eintrag „Verbindungen". Dann aktivierst Du die Optionsbox „DFÜ-Netzwerk" mit einem Mausklick. Jetzt reicht es, mit „OK" zu bestätigen, die Windows-CD einzulegen und nochmals „OK" einzugeben.



Im Fenster „Verbindungen" aktivierst Du das Kästchen „DFÜ Netzwerk". Auch Dein Freund muß das DFÜ-Netzwerk auf dem PC installiert haben

2. Verbindung richtig planen

Bevor Du die Verbindung zwischen zwei Rechnern aufbaust, solltest Du Dir noch einige Gedanken machen.

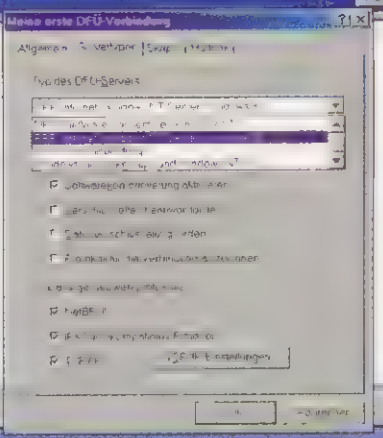
- Grundsätzlich gilt: Beide Seiten sollten entweder mit Modem oder mit ISDN-Karte arbeiten und dieselben Protokolle verwenden.

Protokolle sind eigentlich nichts weiter als Vereinbarungen zwischen beiden Rechnern, die festlegen, mit welcher Sprache sich die beiden PC unterhalten.

- Windows 95 und 98 können unterschiedliche Protokolle verwenden. Doch nur eines ist wirklich sinnvoll: PPP (Point to Point Protocol). Dieses Protokoll wurde speziell für Kontakte zwischen zwei Rechnern entwickelt. Es verbindet beispielsweise einen privaten Rechner mit den Maschinen eines Internet-Anbieters.

PPP ist in Windows bereits eingestellt. Wenn Du diese Einstellung bisher nicht verändert hast, ist alles okay. Du brauchst Dich dann nicht weiter darum zu kümmern. Welches Protokoll genutzt wird, läßt sich mit einem Rechtsklick auf das DFÜ-Verbindungssymbol abfragen.

- Am besten macht Ihr eine feste Zeit für die ersten Verbindungsversuche aus. Denn das „Treffen" der PC funktioniert nur, wenn beide Rechner eingeschaltet sind und eine aktive ISDN-Karte oder ein aktiviertes Modem haben.



Das Protokoll PPP sorgt für die Verständigung der Rechner, die miteinander verbunden werden sollen

3. Daten freigeben

Eine Verbindung über das DFÜ-Netzwerk ist nur sinnvoll, wenn Ressourcen auf einem Rechner freigegeben werden. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als etwa ein Ordner, eine Partition oder eine ganze Festplatte, auf deren Daten der Partner am anderen Ende der Leitung zugreifen darf.

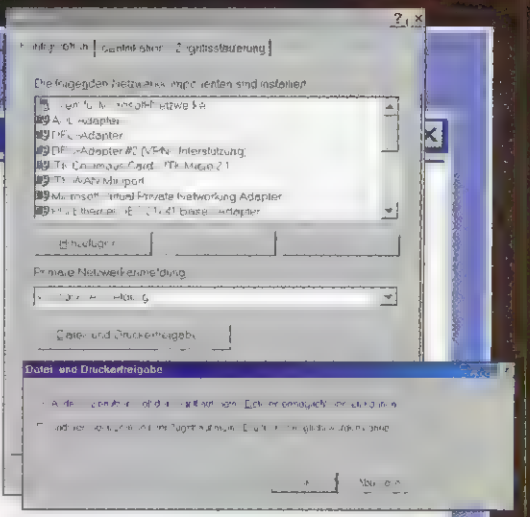
● Dazu ist es wichtig, daß Windows überhaupt die entsprechenden Datendienste für Freigaben besitzt. Um das zu kontrollieren, klickst Du das Symbol „Netzwerkumgebung" auf dem Desktop rechts an und danach auf „Eigenschaften".

● Im neuen Fenster findest Du den Button „Daten- und Druckerfreigabe". Klicke darauf.

● Im jetzigen Fenster solltest Du folgende Option aktivieren: „Anderen Benutzern soll der Zugriff auf meine Dateien ermöglicht werden können". Nach einem Klick auf „OK" initialisiert Windows den entsprechenden Dienst. Unter Umständen verlangt es dabei nach seiner Original-CD. Bestätige dann noch einmal mit „OK" und starte den Rechner neu.

● Nun öffnest Du den Explorer und legst einen Ordner an, etwa mit dem Namen „DFÜ". Dazu klickst Du mit der rechten Maustaste in einen freien Bereich im rechten Fenster, dann auf „Neu – Ordner" und gibst nun den Namen „DFÜ" per Tastatur ein.

● Eine Freigabe wird prinzipiell so eingerichtet: Man klickt den ausgewählten Ordner oder das Plattensymbol rechts an und dann auf „Freigabe". Anschließend klickt man auf „Freigegeben als" und kann bei „Kommentar" eintragen, worum es sich bei dieser Ressource handelt. Jetzt geht es noch um die Zugriffsrechte: Für einen ersten Test nutzt man die Option „Lese-/Schreibzugriff" – sie läßt das Versenden und Lesen von Dateien ungehindert zu.



In der „Netzwerkumgebung" findest Du die „Datei- und Druckerfreigabe". Aktiviere die Option „Anderen Benutzern soll der Zugriff auf meine Dateien ermöglicht werden"

4. Verbindung anlegen

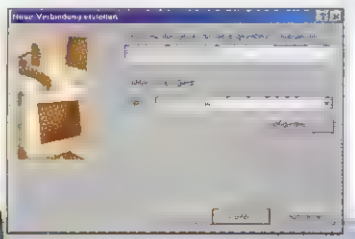
Nun besitzt der Rechner ein DFÜ-Netzwerk, Freigaben und die nötigen Protokolle. Jetzt wird die Verbindung mit der Gegenstelle angelegt.

● Öffne das Symbol „Arbeitsplatz" mit einem Doppelklick und darin das Icon „DFÜ-Netzwerk". Klicke doppelt auf das Icon „Neue Verbindung erstellen".

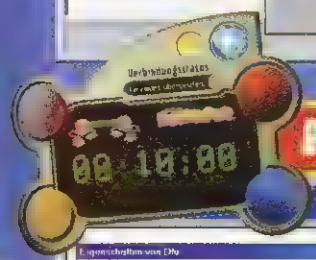
● Trage zuerst einen Namen für die neue Verbindung im oberen Fenster ein. Weiter unten findest Du den Eintrag Deines Modems oder Deiner ISDN-Karte.

Vergleiche nochmals mit dem anderen PC, ob beide Rechner die gleiche Einstellung haben.

● Im nächsten Fenster ist die Telefonnummer des anderen Rechners einzugeben. Tippe dabei die Vorwahl ins erste Feld und die Rufnummer ins zweite. Mit einem Klick auf „Fertig stellen" wird die Verbindung angelegt.



Wenn Du eine neue Verbindung anlegst, gibst Du ihr zuerst einen Namen und wählst Den Modem oder ISDN aus



5. DFÜ-Server einrichten

Damit zwischen den beiden Rechnern bequem Daten ausgetauscht werden konnen, sollte einer der Rechner als Server dienen. In diesen Server wählt sich der andere Rechner ein – und kann dort Daten hinterlegen oder zum Beispiel bereits vorhandene Dateien herunterladen.

● Wer einen DFÜ-Server einrichten will, der sollte entweder Windows 95a mit installiertem Pluspack nutzen oder Win95b beziehungsweise Win98.

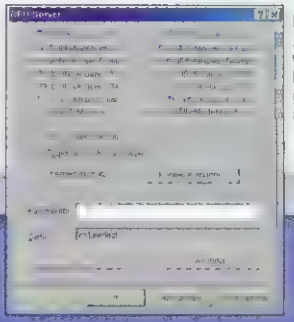
Diese Versionen haben im Fenster „DFÜ-Netzwerk" das Menü „Verbindungen", wo Du auf den Eintrag „DFU-Server" klickst. Nun wählst Du das Register für Modem oder ISDN aus, das auch Deine Gegenstelle benutzt. Dann brauchst Du nur noch auf die Option „Zugriff für Anrufer aktivieren" zu klicken. Ein Kennwort richtest Du für diesen Test noch nicht ein. Betatige einfach „OK".

● Nun zum ersten Test: Der Rechner, der als DFÜ-Server arbeitet und einen freigegebenen Ordner besitzt, ist über ISDN oder das eingeschaltete Modem zur Einwahl bereit. Das heißt, der andere Computer kann den Server anwählen.

Dazu doppelklickt man im DFÜ-Netzwerk des anderen PC auf die neue Verbindung und wahlt „Verbinden". Nach einigen Sekunden müßten die Rechner gekoppelt sein.

● Derjenige, der den DFÜ-Server angerufen hat, öffnet nun auf seinem Desktop die „Netzwerkumgebung" mit Doppelklick. Wenn alles geklappt hat, erscheint darin der Name des fremden Computers.

● Klicke das Icon des anderen PC doppelt an, und Du hast Zugriff auf die dortigen freigegebenen Ressourcen. Du kannst also etwa Dateien in den Ordner „DFÜ" kopieren oder Dateien aus diesem Ordner auf Deinen Rechner herunterladen.



Im Register „DFÜ-Server" wählst Du die Einstellung „Zugriff für Anrufer aktivieren"

6. Sicherheitsvorkehrungen einrichten

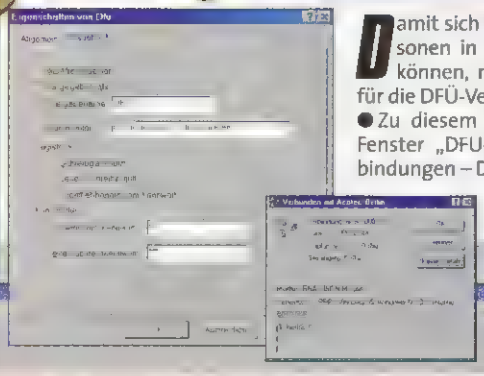
Damit sich keine unbefugten Personen in Deinen PC einwählen können, richtest Du Paßwörter für die DFÜ-Verbindung ein.

● Zu diesem Zweck klickst Du im Fenster „DFU-Netzwerk" auf „Verbindungen – DFÜ-Server" und stellst unter „Kennwort ändern" ein Paßwort für Deinen Freund ein. Das gibt er ein, nachdem er die neue Verbindung wie in Schritt 5 doppelt angeklickt hat.

Ist das neue Paßwort dort unter Kennwort eingetragen, so kommt er ohne weiteres auf Euren DFÜ-Server.

● Sicher ist sicher: Auch einen freigegebenen Ordner sollte man (auf beiden Rechnern) mit Paßwörter sichern: Man klickt den freigegebenen Ordner dazu rechts an, klickt dann auf „Freigabe" und aktiviert die Option „Zugriff abhängig vom Kennwort".

Nun kann man jeweils ein Paßwort fürs Schreiben und Lesen von Dateien eintragen – die man dann auch nur den Leuten mitteilt, die wirklich Zugriff erhalten sollen.



Einen freigegebenen Ordner schützt Du mit der Einstellung „Zugriff abhängig vom Kennwort" vor Räubern

Text: André Zurawski

Volle Mischung

Mixe Sounds aus dem Web

MP3 heißt ein tolles neues Audioformat, das Musik stark komprimiert, aber keinen hörbaren Qualitätsverlust bringt. Im Web bieten Musikgruppen kostenlose Proben ihrer Kunst in diesem Format zum Downloaden an. Du findest sie etwa auf *www.mp3now.com*

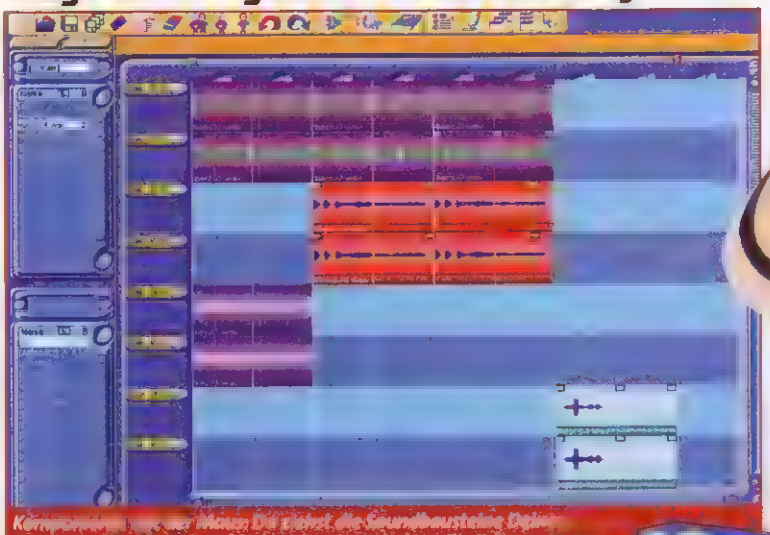
Das Programm „MJ" ist die erste kommerzielle Software, mit der Du solche MP3-Songs abmischen kannst. Du lädst zwei MP3-Musikstücke in das Programm und spielst sie gleichzeitig ab. Dabei läßt sich die Lautstärke und die Gewichtung der beiden Songs zueinander verändern. Willst Du den Mix jedoch aufnehmen, mußt Du ein externes Aufnahmegerät an den PC anschließen. **Fazit: DJ-Programm für neues Audioformat mit geringem Funktionsumfang.**

Preis ca. 30 Mark; Macher: BHV, 41564 Kaarst

Auf die beiden Plattenteller des „MJ" lädst Du Musikstücke im MP3-Format. Mit den Schiebereglern können die Songs zusammen abgemischt werden

Klick Deinen

Songs Marke Eigenbau: schnell und easy



Wahl auf das Arrangiertablett und setzt so ein Musikstück zusammen

Keine Scheu vorm Komponieren! Mit der Software „dance maker" baust Du im Handumdrehen groovige Musikstücke am PC. Wie schon sein Vorgängerprogramm „music maker" läßt sich der „dance maker" einfach bedienen. Mit der Maus ziehst Du Klangbausteine (Samples) auf ein Arrangiertablett mit bis zu 16 Spuren. Dort setzt Du die Sounds zu einem Musikstück aneinander.

Rund 1000 professionelle Samples aus den Musikrichtungen House, Trance und Techno stehen zur Wahl. Super ist die Möglichkeit, den aktuellen Song während des Abspielens weiterzubearbeiten. Zahlreiche Effekte wie Echo oder Hall bringen Leben in die Musik. Und wer zu seinem Song außerdem ein Video basteln will, kann Videos im avi-Format importieren und im Programm bearbeiten. Die Software selbst enthält leider kein Bildmaterial.

Im Vergleich zum „music maker" hat sich nur die Gestaltung der Benutzeroberfläche geändert. Sie ist bunter und übersichtlicher geworden. Für Neueinsteiger ist das super – ein Umstieg lohnt aber nicht. **Fazit: Einsteigerfreundliches Musikprogramm mit Ergebnissen, die sich hören lassen können.**

Preis: ca. 90 Mark;
Macher: Magix, 10245 Berlin

Bin ich schön?

Beauty-Tips am Screen

Wie würdest Du wohl mit einer komplett anderen Frisur aussehen? Bevor der Gang zum Friseur mit einer Katastrophe endet, greife lieber zur CO-ROM „Cosmopolitan My Style". Hier kannst Du verschiedene Haarstile austesten und außerdem Dein Make-Up am Screen vervollständigen. So mancher Martin läßt sich damit prima in eine Martina verwandeln... Wer sich jedoch ernsthaft stylen will, vermißt an dem Programm Handwerkszeug wie Kajal oder Wimperntusche. Die Bedienung macht nur ungenaues Schminken möglich. **Fazit: Für ernsthaftes Styling zu unkomfortabel.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: TLC, 82041 Oberhaching

Spieglein, Spieglein an der Wand – wer ist der Schönste im ganzen Land? – Nach einer Überarbeitung mit „My Style" vielleicht Du!

Krabbel-Pics

Drucken mit Ameise Flik & Co.

Ameisenpower am Drucker mit Held Flik

Aufkleber für jede Gelegenheit: Mit Heuschrecken Bösewicht Hopper etwa verleihst Du dem Kommentar „Nerv mich nicht!" schlagkraftige Überzeugung

Hit!

Aufnehmen, abmischen, abfeiern!

Kleiner Helfer: Die Funktion „Wizard" baut automatisch Sounds für

Die Lautstärke der einzelnen Tonspuren ist optimal eingestellt

Von der Kinoleinwand auf Deinen Computerscreen: Die Helden aus dem Disney-Erfolg „Das grosse Krabbeln" sind jetzt auch Stars für jede Menge Druckvorlagen. Mit „A Bug's Life Druckstudio" kannst Du Flik, Hopper & Co. unter anderem auf Einladungskarten, Türschilder, Aufkleber, Visitenkarten oder Kalender drucken. Aus verschiedenen Hintergründen und Figuren stellst Du bequem per Mausklick das gewünschte Ergebnis zusammen.

Die Auswahl der Motive hätte allerdings etwas umfangreicher ausfallen können. Witzig ist dafür die Möglichkeit, auch eigene Bilder oder Fotos mit den Vorlagen zu kombinieren. Disney-Fans freuen sich außerdem über die lustige Gestaltung des Programms. Alle Buttons und Menüpunkte sind der Film-Optik nachempfunden. **Fazit: Witzige Druckvorlagen mit den Helden aus „Das grosse Krabbeln".**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Disney Interactive, 81677 München

Schlaue Scheibe

Schlag nach!

Die CD-ROM [illegible] enthält die Duden-Bände zur Rechtschreibung, Fremdwörter und Synonyme, Langenscheidts Wörterbuch Deutsch-Englisch und Englisch-Deutsch sowie Meyers Lexikon in drei Bänden. Die Macher haben zwar an Bildmaterial und Videos gespart, doch dafür ist die Kombination der Lexika praktisch. Sie lassen sich auch aus anderen Windows-Programmen heraus anwenden. **Fazit: Nützliches Wissen für alle Lebenslagen.**

Preis: ca. 250 Mark; Macher: [illegible]

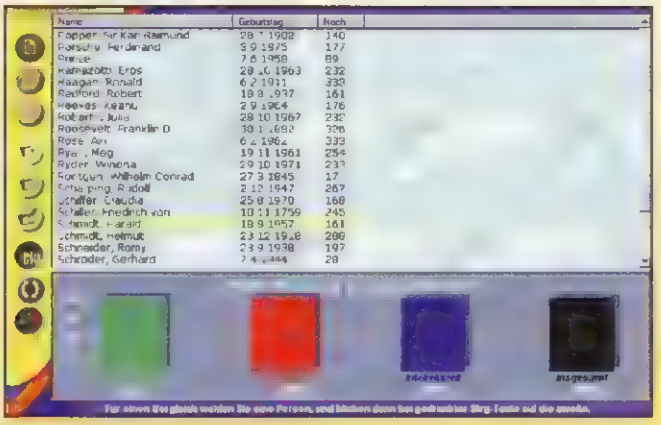
[illegible] praktisch: Meyers Lexikon ist Teil der Scheibe „LexiROM 4.0 Edition 2000

Partnersuche

Wer paßt zu wem?

Mit manchen Leuten kommt man gut aus, mit anderen nicht. Schuld daran ist der Biorhythmus – sofern man daran glaubt. Er zeigt in drei Kurven, wann Du körperliche, geistige und emotionale Hochs und Tiefs hast. Die CD „Bio People" checkt, wie die Kurven Deiner Bekannten zusammenpassen. Gib dazu ihre Namen und Geburtsdaten ein. Die von 200 Promis sind bereits im Programm enthalten. Zusätzlich kannst Du Adressen speichern, aber nicht sortieren oder drucken. **Fazit: Spaß mit Kurven, schlechte Adreßverwaltung.**

Preis: ca. 30 Mark;
Macher: SAD, 89079 Ulm



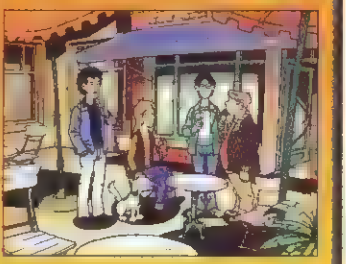
Der Vergleich der Biorhythmus-Kurven bringt es deutlich ans Licht: Harald Schmidt und Dieter Bohlen wären körperlich, emotional und intellektuell ein Traumpaar

IN KÜRZE

4. Fall für TKKG

Wer hat die alten Bäume auf dem Grundstück der Villa Drachenkralle gefällt? Das Detektiv-Quartett TKKG wittert einen neuen Fall. Du schlüpfst in die Gestalt der vier Freunde und hilfst ihnen bei der Lösung. Dabei ist Geduld und Spürsinn gefragt. **Fazit: Detektivspiel für ruhige Tüftelfans.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Tivola, 22765 Hamburg



Lagebesprechung in der Eisdiele: TKKG

Bild aus Bildern

Ein eigenes Mosaik zu basteln, ist leichter, als Du denkst. Im Programm „Photo Collage" gibst Du Zielbild und Bildbausteine an. Der Rest wird mit einem Mausklick erledigt. Fertig ist ein faszinierendes Bild aus lauter kleinen Bildern. **Fazit: Toller Mosaik-Effekt bei sehr einfacher Bedienung.**

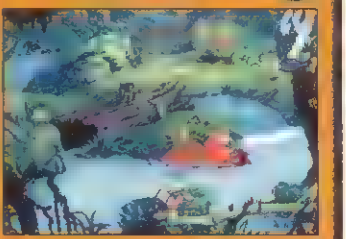
Preis: ca. 50 Mark; Macher: Sybex, 40231 Düsseldorf

Faszinierend: ein Mosaik auf Knopfdruck

Spaßige Spielchen

In der Spielsammlung „König der Löwen 2 – Simbas Königreich" warten Junglöwin Kiara und ihr Freund mit vier Spielen auf Dich. Lauf durch ein Labyrinth, tanze, schieß mit Beeren oder spiele Urwaldtennis. **Fazit: Kleine Spiele für zwischendurch mit den Stars aus „König der Löwen 2".**

Preis: ca. 70 Mark; Macher: Disney Interactive, 81677 München



Bombardiere die Tiere mit Sumpfbeeren

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel

Online-Kurs Teil 3 Im Netz

Hol Dir Infos und Goodies

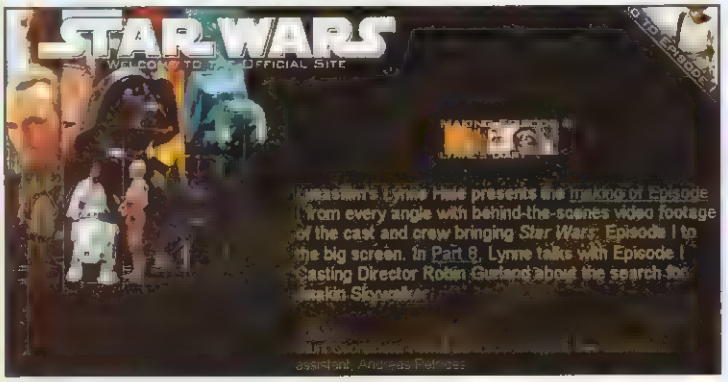
Im Internet gibt es Informationen zu allen Themen. Aber wie findet man sie? Surfe oder schau in Newsgroups!

Surfen

Das Internet bietet eine riesige Menge an Seiten, die Infos zu allen nur denkbaren Themen enthalten. Sie sind oft viel aktueller als in anderen Medien. Willst Du Dich beispielsweise über den neuen „Star Wars"-Film informieren, findest Du auf *www.starwars.com* Vorab-Berichte und sogar einen Trailer zum Downloaden. Auch Screensaver, Spiele-Demos, Bilder, Sounds oder Shareware-programme erhältst Du aus dem Netz.

Kennst Du keine Adresse, die Du direkt ansurfen kannst, dann benutzt Du eine Suchmaschine. Das ist ein Programm, das das Netz nach bestimmten Begriffen durchsucht. Als Ergebnis liefert es eine Liste mit Adressen von Seiten, die den Suchbegriff enthalten.

Die beste deutsche Suchmaschine findest Du unter *www.fireball.de* – bist Du dann erst einmal auf einer brauchbaren Webseite angelangt, führen von dort aus meistens Querverweise zu anderen interessanten Seiten



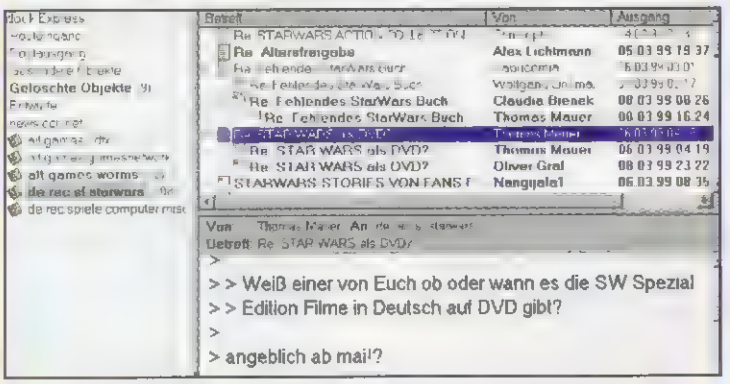
Spannende Vorab-Informationen: Auf der offiziellen Homepage zu „Star Wars" kannst Du schon vor dem Kinostart hinter die Kulissen blicken und Interviews mit der Crew lesen

Newsgroups

Unter allen Leuten, die das Internet benutzen, gibt es viele, die dieselben Interessen teilen. Sie tauschen News, ihre Meinung oder Tips in speziellen Foren aus. Solche Foren heißen Newsgroups. Sie funktionieren wie große Pinboards, an die jeder Teilnehmer eine Notiz heften kann und sieht, was andere geschrieben haben. Wer im Internet Infos zu einem Thema sucht, sollte deshalb auch einen Blick in die jeweilige Newsgroup werfen.

Das kannst Du tun, indem Du auf die Seite *www.dejanews.com* surfst. Dort findest Du eine Suchmaschine, die Newsgroups im Internet nach den gewünschten Infos durchforstet.

Wer allerdings regelmäßig Newsgroups nutzen will, nimmt den im Browser eingebauten Newsreader. Das ist ein Programm speziell zum Lesen und Schreiben von Nachrichten in Newsgroups. Du findest es in Netscape unter „Communicator – Collabra Discussion Groups" und im Internet Explorer bei „Wechseln zu – News".



*Mit einem Newsreader kannst Du Nachrichten in Newsgroups lesen und selbst welche schreiben. In der Newsgroup **de.rec.sf.starwars** etwa treffen sich deutsche „Star Wars"-Fans*

So geht's weiter

Teil 4 Mein Web – Dein Web
Den Anschluß teilen

Teil 5 Zeit ist Geld
Online Zeit sparen

– und jetzt?

Endlich bist Du im Internet. Aber was macht man da eigentlich? Hier erfährst Du, welche Menge an Möglichkeiten das Netz bietet und wie Du damit umgehst.

Zeig Dich im Netz

Mit einer eigenen Webseite zeigst Du Leuten aus aller Welt, wer Du bist.

Wie man eine solche Homepage selbst bauen kann, erklärt der SCREENFUN-Webdesign-Kurs aus früheren Heften Du kannst ihn als Kopie bestellen bei BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Online-Kurs, Postfach 200221, 80002 München

Die eigene Homepage

Eine Homepage ist ein bißchen wie eine eigene Wohnung im Internet. Jeder, der die Adresse kennt, kann dort vorbeischauen und Dich besuchen. Dazu muß die Homepage auf dem Computer des Internet-Providers gespeichert sein. Die meisten Provider stellen ihren Kunden eine gewisse Menge an Speicherplatz zur Verfügung – frag einfach nach.

Webseiten sind in der Programmiersprache HTML geschrieben. Du mußt diese Sprache aber nicht unbedingt lernen. Es gibt nämlich Programme, mit denen man per Mausklick eine einfache Seite basteln kann.

Bei Netscape findest Du ein solches Programm im Menü „Communicator – Page Composer". Im Internet Explorer heißt das Programm „Frontpage Express" und ist im Windows-Menü „Start – Programme – Internet Explorer". Profis lernen HTML und bauen ihre Seite in Handarbeit. Wie das geht, zeigt Dir der SCREENFUN-Webdesign-Kurs.

Triff Dich mit Leuten aus aller Welt

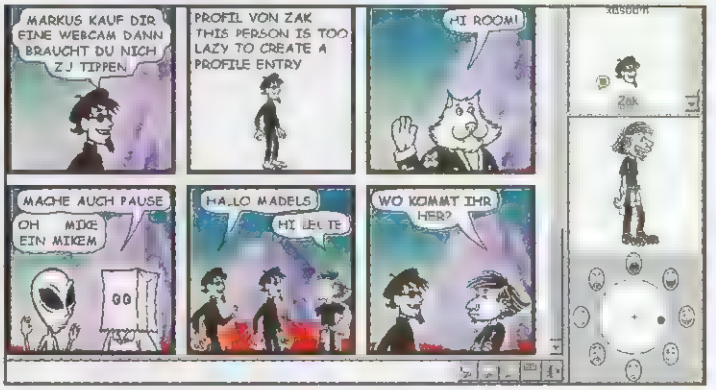
Im Netz kannst Du Freunde finden. Das geht gut beim Chatten oder E-Mailen.

Chatten

Beim Chatten (englisch für „Plaudern") kannst Du Dich mit Leuten im Netz unterhalten. Du siehst auf dem Screen, was andere gerade eintippen und kannst sofort darauf antworten.

Es gibt zwei verschiedene Chat-Systeme. Bei den Webchats brauchst Du kein zusätzliches Programm, um teilzunehmen. Sie befinden sich auf Webseiten, etwa *www.webchat.de*

Das andere Chatsystem heißt IRC und ist nur mit einem Chatprogramm zugänglich, etwa Microsoft Chat. Du erhältst es bei *www.microsoft.de* – Profis bevorzugen IRC, weil es dort mehr Gesprächsgruppen zur Auswahl gibt.



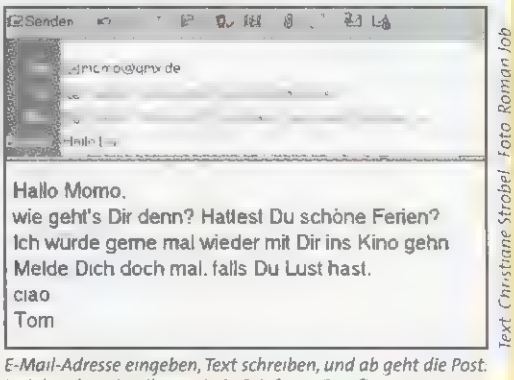
Mit dem Programm Microsoft Chat bekommst Du Zugang zum Chatsystem IRC Der Clou: Dieses Programm stellt alle Gesprachsteilnehmer als Comicfiguren dar

E-Mails verschicken

Das Internet hat sein eigenes Postsystem. Über seine Leitungen kannst Du Leuten auf der ganzen Welt Mitteilungen machen. Anders als bei Briefen aus Papier kostet das kein Porto, nur geringe Telefongebühren. Bis eine E-Mail um die halbe Welt gelangt, dauert es meistens nur wenige Sekunden.

Um E-Mails schreiben und empfangen zu können, brauchst Du ein gültiges E-Mail-Postfach und ein E-Mail-Programm. Das Postfach und die zugehörige Adresse bekommst Du normalerweise vom Internet Provider. Außerdem kann sich jeder bei Anbietern wie *www.gmx.de* oder *www.hotmail.de* ein zusätzliches kostenloses E-Mail-Postfach zulegen.

Ein E-Mail-Programm ist bei den Browsern Netscape Communicator und MS Internet Explorer automatisch mit dabei. Du findest es im Menü „Communicator – Messenger Mailbox" oder beim Internet Explorer unter „Wechseln zu – E-Mail".



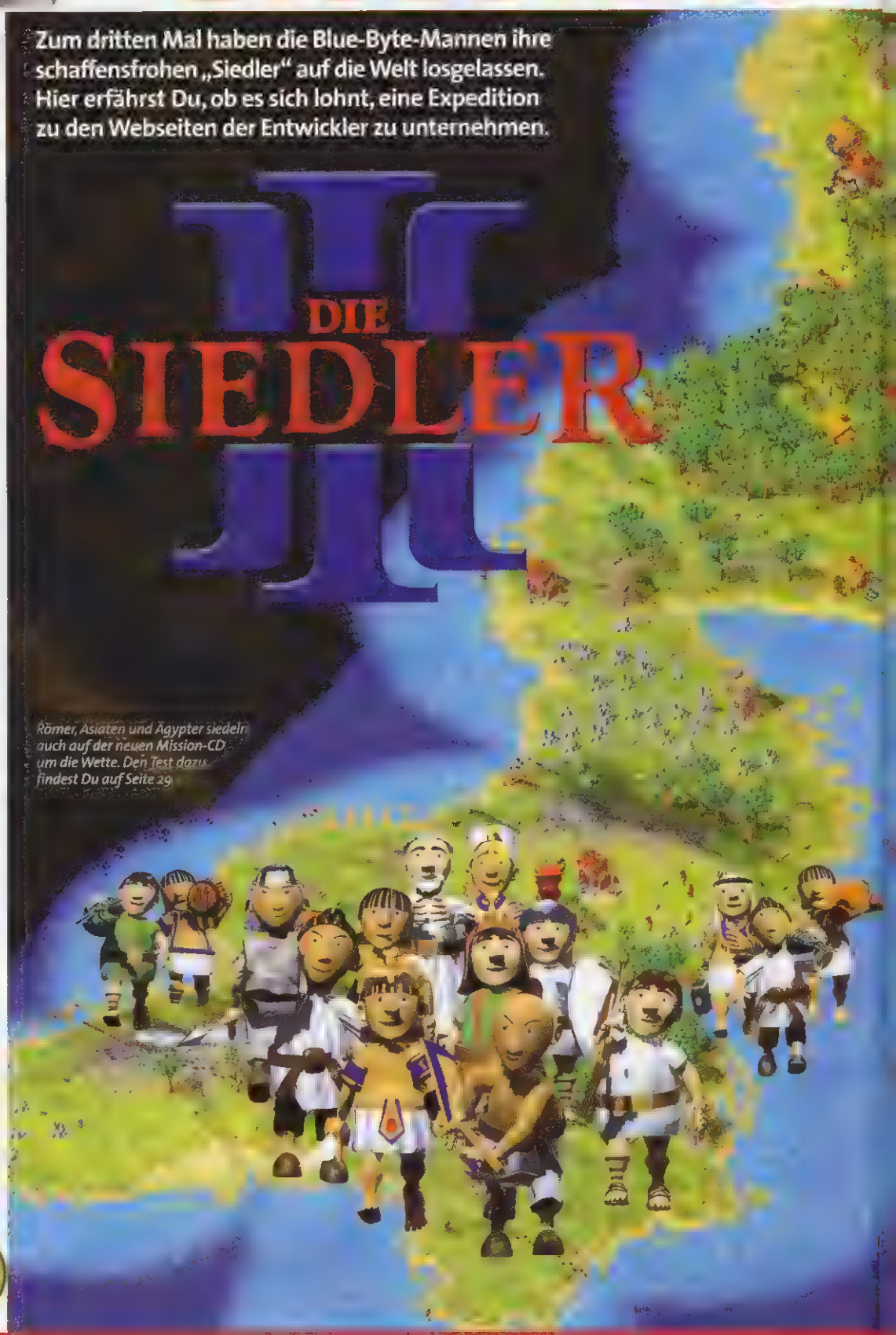
E-Mail-Adresse eingeben, Text schreiben, und ab geht die Post. In Sekundenschnelle saust ein Brief zum Empfanger

Text Christiane Strobel Foto Roman Job

Serie: Websites im Test

Blue Byte
Siedeln im

Zum dritten Mal haben die Blue-Byte-Mannen ihre schaffensfrohen „Siedler" auf die Welt losgelassen. Hier erfährst Du, ob es sich lohnt, eine Expedition zu den Webseiten der Entwickler zu unternehmen.



Römer, Asiaten und Ägypter siedeln auch auf der neuen Mission-CD um die Wette. Den Test dazu findest Du auf Seite 29

Seit Ende vergangenen Jahres geht das „Siedler III"-Fieber um. Eine Heilung für diese Unterart der allgemeinen Spielsucht ist nicht bekannt, aber vielleicht können die Entwickler der Serie auf ihren Webseiten für Linderung sorgen.

Die offizielle Site *www.bluebyte.de* steht ganz im Zeichen ihres derzeitigen Aushängeschilds. Aber schon auf den zweiten Blick kann man sowohl die Infos zu den anderen Spielen Blue Bytes in Erfahrung bringen als auch jede Menge Wissenswertes zur Spielefirma selbst. Neben der kompakten Darstellung aller News und einigen Links findest Du auch eine Mailingliste, auf die man sich setzen lassen kann.

Besonderer Clou der Seite ist eine unregelmäßig erscheinende Kolumne des „Alleinherrschers" Thomas Hertzler, Inhaber und Geschäftsführer von Blue Byte. Wünschenswert für eilige Besucher wäre allerdings ein zentraler Download-Bereich gewesen.

Durch einfachen Mausklick gelangen Besucher von der Firmenseite ins „Siedler III"-Gebiet *www.siedler3.de* – die Begrußung dort erfolgt mit einer Auflistung der letzten Änderungen und neuesten Downloads zum Spiel. **Damit wird schon deutlich, daß das Hauptaugenmerk der „Siedler III"-Seite auf der Unterstützung der Spieler liegt.** Zum einen stehen witzige Extras wie Soundfiles und Desktop-Themes zum Download bereit. Zum anderen werden die bekannten Bugs und Hardwareprobleme (inklusive Lösung) umgehend bekanntgegeben. Der zusätzliche E-Mail-Support blieb bei einem Stichprobentest wohl wegen massiven Andrangs auf der Strecke.

Bei geringeren Auflösungen gibt es leider Schwierigkeiten mit der Anzeige des linken Menüframes, die sich aber nicht wesentlich auswirken. Abgesehen davon wissen beide Sites durch ihren übersichtlichen Aufbau, die grafische Gestaltung und die durchdachte Navigation zu überzeugen.

www.bluebyte.de
www.siedler3.de

deutsches Web Angebot

Technik 2 | Service 2 | Fun-faktor 2

Umfangreiches trotzdem übersichtliches Webangebot, stand ige Aktualisierung

E-Mail-Support momentan überlastet, kleinere technische Mängel

Das informative und gut sortierte Web-Angebot von Blue Byte ist ein echtes Heimspiel

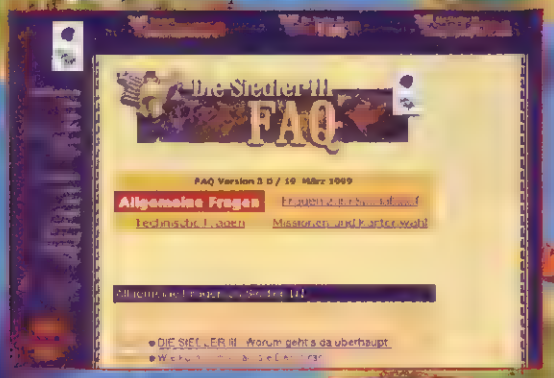
2

Web

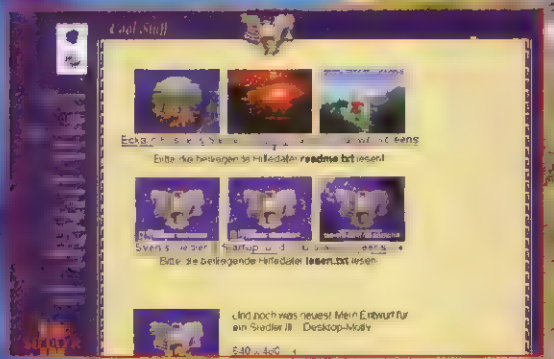
ScreenFun AKTION!

„Netsurfer" heißt eine neue Bücherserie um eine Clique von Internet-Freaks. Wir verlosen 10 Pakete mit den Bänden „Operation Delta" und „Sams Geheimnis" sowie einem Mauspad. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuell und anwenderfreundlich präsentiert sich die Hauptseite **www.bluebyte.de** mit Wissenswertem zur Firma und den Spielen



Die offizielle „Siedler III"-Seite **www.siedler3.de** besticht vor allem durch die mannigfaltigen Hilfestellungen für genervte Spieler...

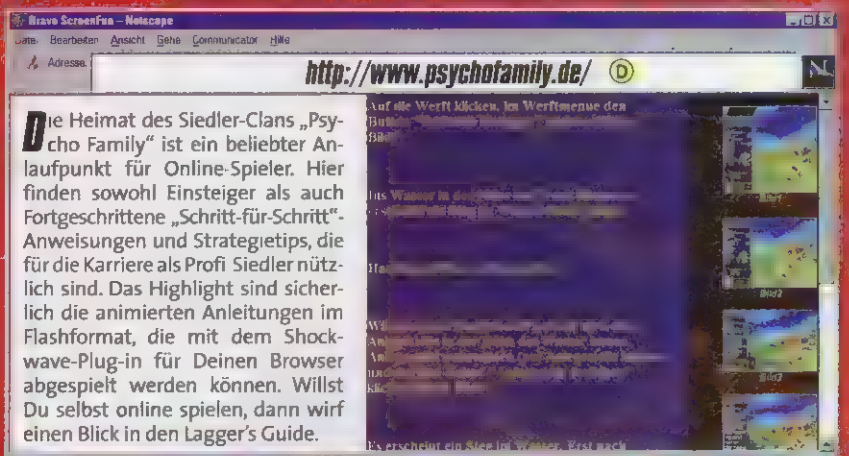


Hier kannst Du auch zur Auflockerung des tristen Windows-Hintergrundes Desktop-Themen mit „Siedler III"-Motiven herunterladen

Weitere sehenswerte Sites für „Siedler"-Fans

http://www.tu-darmstadt.de/~patella/ Ⓓ

Eine übersichtliche und vielseitige Fanseite findest Du mit „SiedlerONLINE". Die Strategiehinweise für die Kampagnen der diversen Völker helfen beim Durchzocken der Einzelspieler-Missionen. Interessante Hintergrundberichte über das Spiel gibt es in einem Interview mit dem Projektleiter und der „Siedler"-Story. Um die Stimmung unter den zahlreichen Fans auszuloten, werden regelmäßig Umfragen durchgeführt. Hier kannst auch Du Deine Meinung zu Gehör bringen.

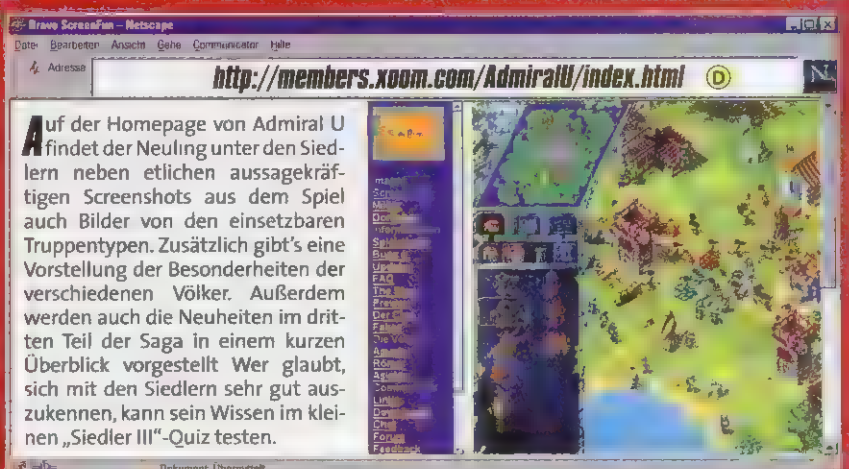


http://www.psychofamily.de/ Ⓓ

Die Heimat des Siedler-Clans „Psycho Family" ist ein beliebter Anlaufpunkt für Online-Spieler. Hier finden sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene „Schritt-für-Schritt"-Anweisungen und Strategietips, die für die Karriere als Profi Siedler nützlich sind. Das Highlight sind sicherlich die animierten Anleitungen im Flashformat, die mit dem Shockwave-Plug-in für Deinen Browser abgespielt werden können. Willst Du selbst online spielen, dann wirf einen Blick in den Lagger's Guide.

http://www.nagel-computer.de/Siedler3/home.htm Ⓓ

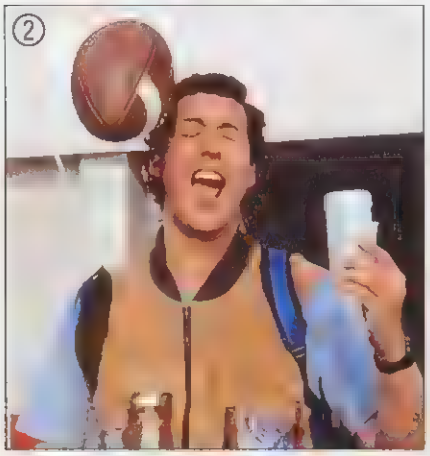
Als besonderen Leckerbissen vertreibt der Anbieter Jürgen Nagel Zusatzsoftware zum zweiten und demnächst auch zum dritten Teil der „Siedler". Damit hast Du die Möglichkeit, das Aussehen der Landschaft in einem gewissen Rahmen zu verändern. Sei es ein anderer Baum, eine veränderte Aufschrift an der Anlegestelle oder ein Wintereinbruch, der den Gebäuden ordentlich Schnee aufs Dach packt. Ein Softwarepaket für „Die Siedler II" wird zum Beispiel für rund 30 Mark angeboten.



http://members.xoom.com/AdmiralU/index.html Ⓓ

Auf der Homepage von Admiral U findet der Neuling unter den Siedlern neben etlichen aussagekräftigen Screenshots aus dem Spiel auch Bilder von den einsetzbaren Truppentypen. Zusätzlich gibt's eine Vorstellung der Besonderheiten der verschiedenen Völker. Außerdem werden auch die Neuheiten im dritten Teil der Saga in einem kurzen Überblick vorgestellt. Wer glaubt, sich mit den Siedlern sehr gut auszukennen, kann sein Wissen im kleinen „Siedler III"-Quiz testen.

Außenseiter: Bobby fährt Rasenmäher statt Auto, er wohnt noch bei Mama im Sumpf von Louisiana



Bobby kann nicht viel, aber das kann er gut: Er reicht den Footballspielern das Wasser

Na, du Idiot? Die Footballspieler machen sich so richtig einen Spaß daraus, Bobby zu ärgern

Weil Bobby sich selbst beim Wassertragen noch zu dämlich anstellt, feuert ihn der Footballtrainer

Muttersohnchen: Bobby will wieder arbeiten, doch seine Mama (Kathy Bates) findet das gar nicht gut

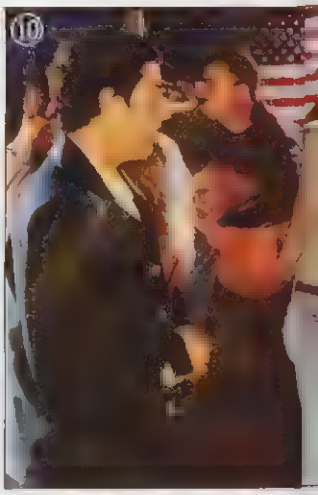
Der neue Trainer entdeckt, daß der Waterboy sich auch als Footballspieler eignet

Allerdings muß er ganz von vorn anfangen – Bobby kennt nicht mal die einfachsten Regeln

WATER

Der Typ mit dem

Bei soviel Erfolg gerat sogar Bobbys Mama, die alte nörgelige Schreckschraube, völlig aus dem Hauschen



Seit Bobby ein Football-Star ist, sind stellt er sich beim Flirten selten blöd

Kampfmaschine: Volltrottel Bobby entwickelt sich auf dem Footballfeld zum Mini-Rambo

Jackpot-Aktion!

Achtung, Football-Fans! Wir verlosen 10 Wasserflaschen, 20 Notizblocke und 20 Soundtracks zum Film. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mehr Glück als Verstand: Mit seiner besonderen Spieltechnik führt Bobby sein Footballteam von einem Sieg zum anderen

Der „Waterboy" Bobby Boucher (Adam Sandler)

Vicki (Fairuza Balk) will Bobbys Freundin werden

Bobbys Mutter (Kathy Bates) neigt zur Hysterie

Bißchen dämlich: Trainer Klein (Henry Winkler)

BOY

Wasserschaden

Komiker sind manchmal gar nicht richtig komisch. In „Eine Hochzeit zum Verlieben" jedoch überraschte Stand-up-Komiker Adam Sandler wirklich mit seinem Talent. Und weil die romantische Komödie der erfolgreichste Film des US-Frühjahrs 1998 war, hat Adam sich für „Waterboy" wieder mit Regisseur Frank Coraci, Autor Tim Herlihy und Produzent Jack Giarraputo zusammengetan. Die vier sind alte Freunde, sie teilten sich schon auf dem College ein Zimmer. Und wie Adam sagt, arbeitet er am liebsten mit Leuten, „die ich schon mal nur mit einem Handtuch bekleidet gesehen habe".

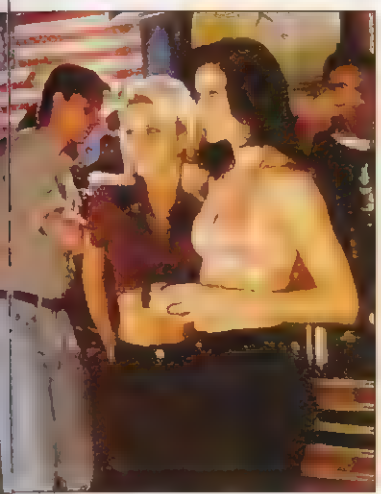
Zusammen haben sich die vier die Geschichte eines Typen ausgedacht, dem keiner das Wasser reichen kann. Der einfältige Südstaatler Bobby Boucher ist mit 31 immer noch der Wasserträger des College-Football-Teams. Ansonsten ist das Muttersöhnchen vor allem Mamas Sonnenschein im Sumpfland von Louisiana.

Obwohl Bobby seine anspruchslose Tätigkeit so ernst nimmt wie eine Wissenschaft, nimmt ihn überhaupt keiner ernst. Im Gegenteil, die Footballjungs machen sich nur uber ihn lustig. Erst als er bei einem neuen Team anheuert, entdeckt dessen Trainer ungeahnte Fähigkeiten an dem Außenseiter Wenn man ihn nämlich richtig ärgert, wird er zum wilden Stier. Genau so einer hat Trainer Klein auf dem Spielfeld gefehlt! Waterboy ist zwar zu blöd, sich auch nur eine Spielregel zu merken, wird aber trotzdem der Held des Footballteams.

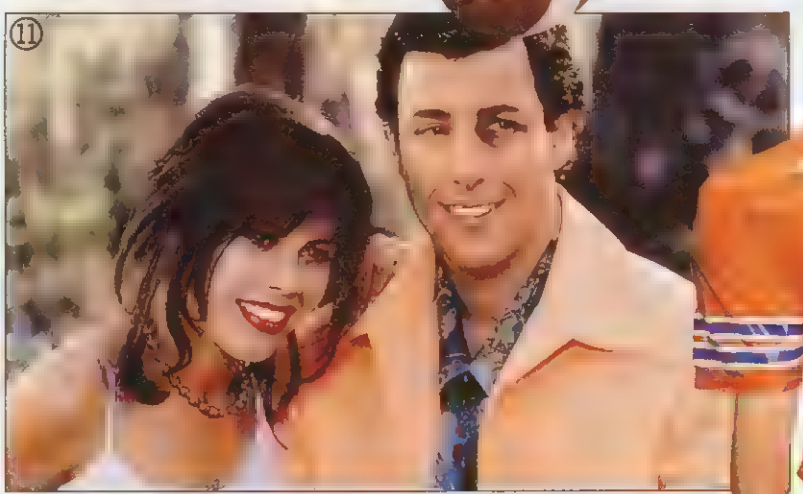
Schriller Klamauk mit Gags, so deftig wie das Essen von Bobbys Mama. Und so knallig bunt, daß der Streifen mit diesem Rezept in den USA das Feld so richtig abgeräumt hat.

Text: Christine Mortag · Fotos: Ipol, Inc.; Jon Farmer/Photofest

Action	Spannung	Humor
Waterboy		
Komodie USA		
Start: 15.4.	ab 6 Jahre beantr.	
www.bvi movie de		
Darsteller Adam Sandler, Kathy Bates, Fa ruza Balk, Henry Winkler, Jerry Reed		
Wasserträger wird Football-Held! Bunt wie ein Knallbonbon und leider zu schnell verpufft		2



die Madels wie wild hinter ihm her. Doch an. Und geküßt hat er auch noch nie!



Ende gut, alles gut! Aus dem Wasserträger ist ein Held geworden – und Vicki, seine große Liebe, darf er auch noch heiraten!

Rugrats DER FILM

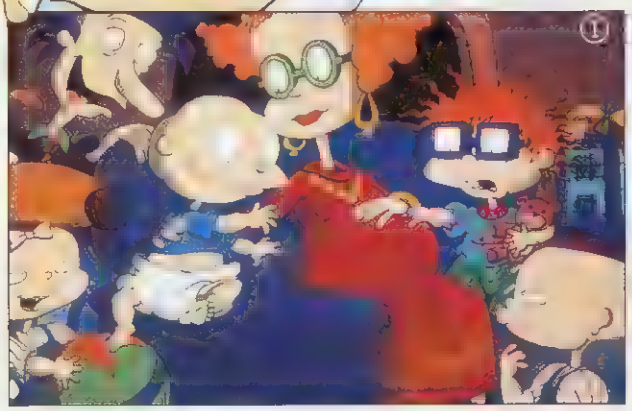
Zeichentrick-Babys im Erfolgswahn: Alle Mitglieder der „Rugrats"-Bande hängen in Windeln rum, haben es faustdick hinter den Ohren, Haare auf den ersten Zähnen und jede Menge Spaß an irren Abenteuern.

Sein Name ist Tommy Pickles, sein Motto lautet superschlau: „Ein Baby muß tun, was ein Baby tun muß", und er ist der Chef der sprechenden Pampers-Gang Rugrats, die alle nicht älter als 15 Monate und in Amerika Kult sind.

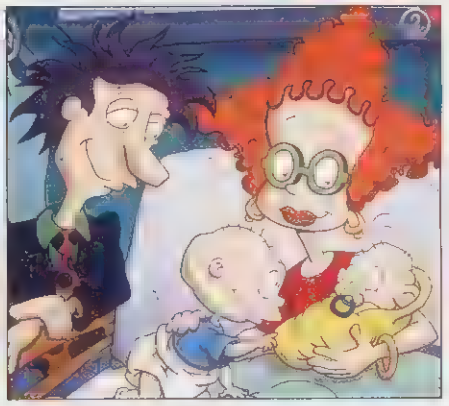
Tommy könnte mit Papa Stu und Mama Didi so glücklich sein, hätte Mama nicht Familienzuwachs Baby Dill angeschleppt und Tommy damit zum großen Bruder gemacht. Und das in seinem Alter! Er ist doch erst ein Jahr alt! Tommy findet das bescheuert, und deshalb soll Baby Dill dahin zurück, wo es hergekommen ist: ins Krankenhaus.

Zusammen mit seinem ängstlichen Freund Chucky und den tolldreisten Zwillingen Lil und Phil schnappt sich Tommy Papas sprechenden „Reptar Wagon", und ab geht die Fahrt. Allerdings landen sie nicht in der Klinik, sondern in einem finsteren Wald, wo ihre schlimmsten Marchenträume wahr werden: Ein ultraböser Wolf will ihnen ebenso einheizen wie eine Horde gefräßiger Ex-Zirkusaffen. Ausserdem heftet sich Tommys doofe Cousine Angelica auf die Fersen der schrill-schrägen Pampers-Gang.

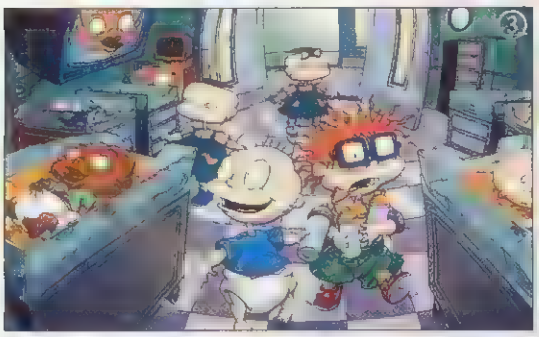
Die Strolche sind ein bißchen blöd und ziemlich albern. Doch wer „Beavis und Butthead" liebt, der wird auch diese quietschfidele Rasselbande superlustig finden.



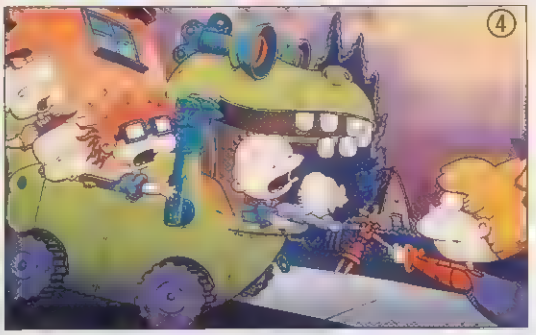
Alles könnte so schön sein: Mama Didi liebt Tommy (l., sitzend) und der liebt seinen Freund Chucky (r. hinten) und die Zwillinge Lil (l.) und Phil (r.)



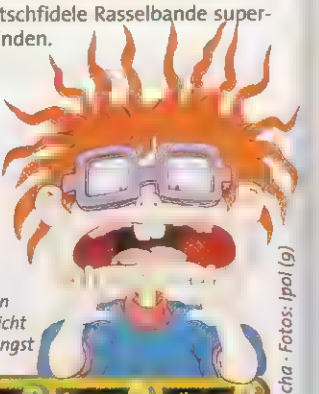
Hätte Mama uns nur nicht dieses blöde Baby Dill mit nach Hause gebracht. Das stört und muß weg!



Ist doch echt nett in so einem Krankenhaus: Hier kommt Baby Dill her, und hier bringen wir den Störenfried auch wieder hin



Papas sprechender Eigenbau „Reptar Wagon" karrt die Bande aber nicht in die Klinik, sondern verirrt sich im Wald



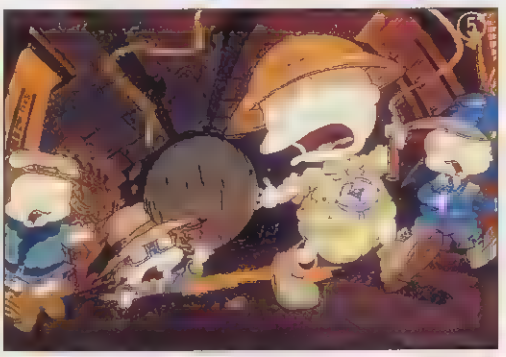
Chucky hat schon aus Vorsicht immer Angst

INFO

Die Zeichentrick-Serie

In den USA sind die „Rugrats" seit sieben Jahren ein Riesenerfolg. Sie gehören zu den meistgesehenen Kinderserien und wurden bereits mit dem begehrten „Emmy Award" ausgezeichnet. Die geistigen Eltern der „Rugrats" sind Arlene Clasky und Gabor Csupo (Bild), deren Animationsstudio bereits für die Produktion der Kultserie „Die Simpsons" verantwortlich war.

Im deutschen TV verbannte der Sender Pro7 die schrill-fröhliche Gang auf einen hundsgemeinen Termin. Täglich gegen 6.30 Uhr straften die „Rugrats" da die Windeln, um zur Attacke auf die Lachmuskeln anzutreten.



Im Wald und in finsteren Gemäuern gibt es Action satt: Die Rasselbande sollte Baby Dill lieber zu Mama bringen

Action 2 Spannung 3 Humor

Rugrats – Der Film

Zeichentrick/USA

Start: 13.5. | ab 0 Jahre beantr.

www.up.de

Synchronsprecher: Angela Quast, Eva Michaelis, Monika Barth, Michaela Kreißler

Sie reichen uns bis zum Knie, machen in die Windeln und erleben wilde Abenteuer

3

Text: Angelika Buscha · Fotos: Ipol (9)

STILL CRAZY

Hat die Jungs im Griff: Managerin Karen

Das ist aus dem Rockstar von einst geworden: Bassist Les (Jimmy Nail) deckt Dächer

Und der frühere Keyboarder Tony (Stephen Rea) ist pleite

Wollen es nach 20 Jahren noch mal wissen: Strange Fruit

Rockender „Jurassic Park": Legendäre Rockband aus den siebziger Jahren versucht ein Comeback. Charmante Musik-Komödie aus England!

So einfach, wie es sich die fünf Musiker mit ihrem Comeback vorgestellt haben, läuft es nicht. Da muß noch kräftig geübt werden

Wie, euch gefällt unsere Musik nicht? Das erste Konzert der „alten Säcke" kommt bei den Kids überhaupt nicht an

Der ehemalige Gitarrist und Kopf der Strange Fruit, der totgeglaubte Brian (Bruce Robinson), taucht plötzlich wieder auf

Seit Brians Rückkehr ist die Band wie verwandelt. Der nächste Auftritt wird ein Triumph, ein neuer Plattenvertrag winkt

So manches Mal hat man sich gefragt: Muß es wirklich sein, daß die Rolling Stones immer noch auf der Bühne rumhampeln? Schließlich sind die mittlerweile Opas. Aber so ist das eben mit den rockenden „Jurassic Park"-Dinos: Die Berufsjugendlichen wollen einfach nicht zur grauen Vorzeit gehören.

Genauso geht es der Band Strange Fruit, die es nicht wirklich gibt, die aber an alte Bands wie Slade erinnert In den 70ern war Strange Fruit eine legendäre Rockband, mit Geld, Groupies und Großenwahn. Als 1977 bei einem Konzert der Blitz einschlug, nahmen die Bandmitglieder das als Zeichen Gottes und traten nie wieder auf.

20 Jahre spater ist von Rock 'n' Roll nichts mehr da. Aus den fünf wilden Jungs sind Spießer geworden. Der Keyboarder verkauft Kondome auf Ibiza, der Bassist deckt Dacher. **Aber irgendwie juckt es sie immer noch, und sie versuchen ein Comeback. Doch das geht erst mal richtig nach hinten los.** Statt Konzertsälen warten Hinterhofbühnen. Die Musik ist Schrott, die Stimmen sind kläglich. Wollen wir wirklich alte Säcke singen sehen? Ja, wollen wir, weil dieser Film so rührend und lustig ist, einfach menschlich. Schade, daß es die Strange Fruit nicht wirklich gibt..

Text: Christine Mortag · Fotos: BRAVO-Archiv (2)

INFO

Die Vorbilder der 70er

Slade

Von 1970 bis 1974 waren die vier UK-Rocker Chartsturmer und begeisterten mit schrillen Outfits. Zwei tingeln heute als SLADE II durch Seebäder, einer ist DJ, der andere Therapeut

Sweet

Die absoluten Glam-Rocker der 70er waren Sweet (o.l. „Fox on the Run" oder „Ballroom Blitz" waren Mega-Hits Ihren letzten großen Erfolg hatten sie 1978 Sänger Brian Connolly starb 1997

Na bitte, geht doch! Die Strange Fruit wie in alten Zeiten! Die Kids stehen total auf die alten Rocknummern der Oldies

Action | Spannung | Anspruch

Still Crazy

Musik Komodie/GB

Start: 22.4. | ab 12 Jahre

www.columbiatristar.de

Darsteller Stephen Rea, Billy Connolly, Jimmy Nail, Juliet Aubray

Alternde Rockstars gehen wieder auf Tour. Wunderbar witzige und menschliche Komödie

2

Die wichtigsten Filme und Videos des Monats

IN KÜRZE

Ein neuer Tag im Paradies

Thriller · **Start 13.5. · ab 16 Jahre beantr.**
http://www.advanced-film.de

1995 drehte Ex-Junkie Larry Clark den Kultfilm „Kids" über New Yorker Kinder. Jetzt schickt er ein zu junges Gangsterpaar mit einem zu alten Gangsterpaar auf Beutezug. Cool, aber sehr brutal.

Menschenkind

Drama · **Start 14.5. · ab 16 Jahre**
http://www.movie.de

Ungewohnte Rolle. US-Talkshow-Queen Oprah Winfrey (M.) als Sklavin Sethe

Sethe flieht aus der Sklaverei, wird aber nicht froh. Der Geist ihres toten Kindes verfolgt sie. Trotz des Regisseurs von „Schweigen der Lämmer", preisgekrönter Romanvorlage und Oprah kein Meisterwerk.

Bulworth

Komödie · **Start 13.5. · ab 12 Jahre beantr.**
http://www.foxfilm.de

Warren Beatty als frustrierter Senator heuert einen Killer an – für sich. Vorher will er aber noch Spaß haben, hält Reden im Rap-Stil und entlarvt die Politiker als verlogenen Haufen. Lustig durchgeknallt.

The Mighty

Komödie · **Start 6.5. · ab 6 Jahre beantr.**
http://www.movie.de

Der 13jährige Maxwell ist zwar riesig, aber eher doof. Kevin dagegen ist superschlau, kann aber nicht gehen. Alleine werden sie andauernd verarscht, aber zusammen sind die zwei unschlagbar. Sharon Stone spielt auch mit. Ganz witzig!

Faculty

Sci-Fi-Thriller · **Start 22.4. · ab 16 Jahre beantr.** · *http://www.kinowelt.de*

Bißchen wunderlich, der Herr Lehrer! Kein Wunder, er ist von Aliens befallen

Panik in der Highschool! Sechs Schüler entdecken Unheimliches: Außerirdische kontrollieren die Körper ihrer Lehrer. Nun wollen sie den Rest der Schule vor einer ET-Invasion bewahren. Ein bißchen blöd!

Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann? Julie (Jennifer Love Hewitt, l.) und Karla (Brandy) garantiert!

Horror! Der gruselige Killer mit dem Haken ist wieder da – und mordet noch immer...

Ich weiss noch immer, was du letzten Sommer getan hast

Flotter Vierer! Aber das Lachen wird den Freunden noch schnell genug vergehen...

Na, Madels, was habt ihr denn da mit dem Hackebeilchen im Keller zu suchen?

Letztes Jahr ging ein grausiger Killer um, man nannte ihn den „Fischer mit dem Haken". Millionen Teenagern im Kino lief es kalt den Rucken runter. Der „Fischer" wurde Kult wie Freddie Krueger, der Mann mit den Scherenhänden. Jetzt lassen die Produzenten des Gruselschokkers den Widerling wiederauferstehen.

Ein Jahr nach den schrecklichen Morden des „Fischers" leidet Julie (Jennifer Love Hewitt) immer noch unter Alpträumen. Sobald jemand hinter ihr geht, kriegt die Studentin Schreikrampfe. Ihrer WG-Freundin Karla (Brandy, genau: die Sängerin) geht sie damit auf die Nerven. Praktisch, daß Karla gerade jetzt bei einem Radioquiz eine Reise auf die Bahamas gewinnt – eine gute Gelegenheit, Julie auf andere Gedanken zu bringen.

Ausgelassen und nichtsahnend fahren die beiden Mädels mit zwei Freunden auf die Trauminsel. Doch da passieren merkwürdige Dinge. Auf der Insel ist nichts los, im Hotel sind sie die einzigen Gäste. Auch hier fühlt sich Julie nicht sicher. An allen Ecken sieht sie Zeichen, die sie an ihre Vergangenheit erinnern. Als auch noch ein Sturm den Weg zum Festland abschneidet, mussen die vier erkennen, daß der in schwarzes Ölzeug gekleidete „Fischer" ihnen gefolgt ist, um sein blutiges Werk zu beenden.

Daß die Macher „This Boy is Mine" Sängerin Brandy in ihrer ersten Kinorolle verpflichtet haben, ist ein nettes Highlight und ein kluger Schachzug, um den Film noch populärer zu machen. Aber muß der mit dem Haken wirklich alles niedermetzeln, was ihm auf der Insel in die Quere kommt? Denn die Leichen sehen echt nicht nett aus. Oder ist das jetzt die neue Art von Abenteuerurlaub?

Action 2 · Spannung 1 · Anspruch

Ich weiss noch immer...
Horror-Thriller/USA

Start: 29.4.
ab 16 Jahre

www.columbiatristar.de

Der Hakenmörder macht diesmal aus einer paradiesischen Insel die Hölle. Ganz grausig! 2

KINO TOP 5

1. **E-m@il für Dich** – MIT MEG RYAN
2. **Das grosse Krabbeln** – ZEICHENTRICK
3. **Shakespeare in Love** – MIT GWYNETH PALTROW
4. **Late Show** – MIT THOMAS GOTTSCHALK
5. **Der schmale Grat** – MIT NICK NOLTE

NEU AUF VIDEO

Verrückt nach Mary

ab 12 Jahre

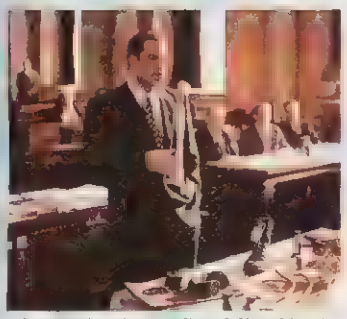
Die Überraschungskomodie des letzten Jahres aus Amerika. Ganz gemeine Gags am laufenden Band über einen jungen Mann, der versucht, bei seiner Jugendliebe (ganz süß: Cameron Diaz) zu landen. Und sich dabei obertrottelig anstellt. Bauchschmerzen vom Lachen garantiert!

Out of Sight

Krimi-Komodie
ab 12 Jahre

Wer will schon sein Leben hinter Gittern verbringen? Genau! Darum bricht George Clooney als Bankräuber aus dem Knast aus. Und läuft direkt in die Arme einer scharfen Polizistin (Jennifer Lopez). Weil die George aber genauso sexy findet wie Millionen anderer Madels auch, darf er noch ein bißchen frei herumlaufen. Sehr lässig!

Text: Christine Mortag, Angelika Buscha · Fotos: Globe Photos, Inc.; Photofest; Action Press (5) · Charts: MediaControl



John Travolta als Anwalt und Gierschlund

Clint Eastwood hat Probleme und Zeitdruck

Die Kraft der zwei Herzen, oder was?

Zivilprozess

Strafe muß sein! Gieriger Anwalt kann nicht genug kriegen.

Wenn in den USA einer von der Treppe fällt, kann man davon ausgehen, daß der Baukonzern auf Millionen von Dollars verklagt wird, weil er die Stufen falsch angebracht hat. Denn in keinem Land der Welt wird so viel gegen Konzerne geklagt und mit Schadenersatz so viel Geld verdient.

John Travolta als schmieriger Anwalt ist Spezialist für solche Angelegenheiten. Um Prozesse zu gewinnen, drückt er im

Sind das die richtigen Manner fur alte Falle?

Gerichtssaal so richtig auf die Tränendruse. Bei einem Fall um leukämiekranke Kinder wittert er erneut das große Geld. Doch an den Chemiekonzernen, die er verklagen will, beißt er sich die Zähne aus, weil er ihnen nichts beweisen kann. Aus lauter Besessenheit opfert er sein letztes Hemd. Höchst spannender, von Robert Redford produzierter Justizthriller mit hervorragenden Schauspielern.

Action 2 Spannung Anspruch

Zivilprozess Thriller/USA — Start: 29.4. — ab 12 Jahre beantr.

www.uip.de

Ein spannendes Lehrstück um ausgleichende Gerechtigkeit mit Travolta als Schmierlappen

2

True Crime

Zwölf Stunden Zeit, um einen Menschen vorm Tod zu retten.

Multitalent Clint Eastwood macht mal wieder alles selbst: Dieses Drama ist sein 21. Film als Regisseur, sein zwölfter als Produzent und seine 41. Filmrolle. Dabei erweckt er als Reporter Steve Everett zunächst keinen guten Eindruck. Er trinkt zuviel, er macht zuviel mit anderen Mädels rum, er steht bei seiner Frau kurz vor dem Rausschmiß, und seinen Job bei der New York Times ist er auch los. Ein alter Freund gibt ihm eine

Fur Frauen und Drinks ist immer noch Zeit

letzte Chance: bei einem Provinzblatt. Dort soll Steve das letzte Interview mit einem Kandidaten in der Todeszelle führen. Wieder ganz nachforschender Journalist recherchiert er, daß der Mann unschuldig ist. Doch er hat nur exakt zwölf Stunden, um den Angeklagten vor der Hinrichtung zu bewahren. „Dirty Harry" war einmal, Clint Eastwood ist sensibel und rührend geworden.

Action 2 Spannung Anspruch

True Crime Drama/USA — Start: 29.4. — ab 16 Jahre beantr.

www.truecrimethemovie.com

Regisseur, Hauptdarsteller und Produzent Clint Eastwood in einem Wettlauf gegen die Zeit

2

Forces of Nature

Kurz vor dem Traualtar verliebt sich Ben in eine andere.

Wenn die Liebe mal so richtig zuschlägt, ist man total machtlos. Da hilft auch keine Vernunft mehr. Nicht mal bei Ben. Der ist einer von diesen korrekten Jungs, die meinen, alles unter Kontrolle zu haben. Die Heirat mit seiner Freundin Bridget zum Beispiel. Nur lernt er dummerweise auf dem Weg zur Vermählung Sarah kennen. Die ist das komplette Gegenteil von ihm: chaotisch, schrill, mit einem fatalen Hang zu Kata-

Schatz, welches Waschmittel soll ich nehmen?

strophen. Aber, das wissen wir ja, Gegensätze ziehen sich an, und Ben kommt ganz schön ins Schwitzen. Schließlich hat er doch seine Prinzipien! Oder will ihm Amor einen Streich spielen?

Rasante Komödie um zwei Menschen, die einfach nicht mehr voneinander lassen können. Mit „Speed"-Star Sandra Bullock und Oscar Gewinner Ben Affleck („Good Will Hunting"). Ganz nett.

Action 2 Spannung Anspruch

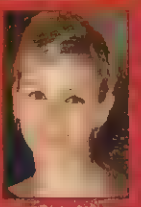
Forces of Nature Komödie/USA — Start: 6.5. — ab 12 Jahre beantr.

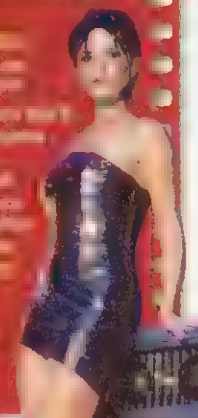
www.uip.de

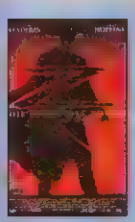
Wie im Leben! Warum muß man sich immer dann verlieben, wenn es überhaupt nicht paßt?

3

KLATSCH







Die Maske des Zorro

Action
ab 12 Jahre

Die neueste Auflage des Mantel-und-Degen-Klassikers D esmal mit einem Zorro, der sich nicht ganz so ernst nimmt. Der noch :acht, wenn ihm mal ein Stich danebengeht. Weil auch Helden schlechte Momente haben. Mit Glutauge Anton o Banderas, Anthony Hopkins, viel Feuer und Action.

Small Soldiers

Action/Fantasy - **ab 12 Jahre**

So war das nicht geplant: Harmlose Militärpuppen sind mit einem defekten Mikroch.p ausgestattet und werden plötzlich lebendig. Die wildgewordenen Mini-Rambos erpressen den Spielzeugkonzern und nehmen kle ne Mädchen als Geiseln. Ziemlich krass, die Burschen, aber das Gute siegt!

VIDEO TOP 5

1. **Lethal Weapon 4** *MIT MEL GIBSON*
2. **Godzilla** *MIT JEAN RENO*
3. **Armageddon** *MIT BRUCE WILLIS*
4. **Desperate Measures** *MIT MICHAEL KEATON*
5. **Akte X – Der Film** *MIT GILLIAN ANDERSON*

Das GIGA-Team

George checkt alle Videospiele

Informiert frech und forsch: Emily

Täglich online mit den Stars. Kerstin

Bleibt auch bei Hektik cool: Miriam

Uta talkt mit prominenten Gasten

Moderiert mit Witz und Fun: Veronika

Bei ihnen dreht sich alles ums Internet: Spiele-Spezialist George im Kreis seiner Kolleginnen

Geordnetes Chaos: Emily (l.) und ein Kollege beantworten die zahlreichen E-Mails

Mit Stars, Sternchen und Make-Up-Artistin (r.) auf du: die Szene-Girls Kerstin (l.) und Emily

Die Netzreporter sammeln eifrig Infos. Hinten relaxt die Band Glow auf der GIGA-Couch

Text: Rainer Fellmann Fotos: Roman Job (15)

Info-Spaß: GIGA TV

Fernsehen? Interaktiv? Beides! GIGA liefert Euch wochentags Videospiele, Computertips, Sport, Fun und Promi-Klatsch aus dem Internet.

15.00 NBC
MO – FR
NBC GIGA
SHOWVIEW: 749-8 648 (22.4.)

Fernsehen und Internet haben einen größten gemeinsamen Nenner: NBC GIGA. Seit letzten November surft eine neunköpfige TV-Crew zwischen Fernseh- und Online-Welt hin und her. Die Show findet in einem Düsseldorfer NBC-Studio statt und läuft montags bis freitags von 15 bis 20 Uhr im Fernsehen – und zwar live. Damit ist GIGA die weltweit erste Sendung dieser Art.

An fünf cockpitähnlichen Schreibtischen wird das Internet auf alle zeitgemäßen Themen hin abgeklopft: Entertainment, Service, News, Sport und Fun – und natürlich Computer- und Videospiele. Jede halbe Stunde sorgen drei Moderatorinnen für Übersicht.

Am wichtigsten ist bei GIGA der unmittelbare Kontakt zwischen den Machern und dem Publikum. Online kann man Fragen an prominente Studiogäste stellen, sich in fünf Chatkanälen die Köpfe heiß quatschen oder mit dem GIGA-Team plaudern. Vor allem Netzreporter George wird um seinen Job beneidet, denn er testet die aktuellsten Spiele und gibt kompetente Kauftips. Bei der Einschätzung von Webseiten liefert die GIGA-Truppe allerdings Urteile von schwankender Qualität.

Der Online-TV-Mix hat Erfolg: Rund 40.000 aktive Mitglieder zählen inzwischen zur Internet-Fangemeinde – und das nach nur sechs Monaten.

Unter den zahlreich eintreffenden E-Mails finden sich Lob und Tadel, Kompetenzfragen, Kummerkasten-Talk oder auch nur Geblödel. Das verheißt jede Menge Spaß, aber auch Streß, strapazierte Fingerkuppen und angestrengte Augen. Wenn Du im Chat aber andere beleidigst, fliegst Du gnadenlos raus, denn Spielregeln müssen sein – und Surfer-Freundschaften entstehen nur bei einem netten Umgangston.

Geht auf volle Tuchfühlung mit dem Publikum: Girlie Emily

Seit sie auf Sendung ist, führt die GIGA-Crew eine extrem öffentliches Leben: Fernsehkameras und Webcams sind ebenso vertraute Begleiter geworden wie die zahlreichen Fans auf der Straße. Für Entspannung nach der Arbeit, da sind sich alle einig, gibt es nur eine Möglichkeit: Privatleben und Job zu trennen.

Eins ist sicher: Mit dem Mix von TV, Internet und Live-Erlebnis ist GIGA ein großer Wurf in Richtung digitale Zukunft gelungen. Erinnert das Programm in seiner Amateurhaftigkeit zuweilen an die holprigen Anfänge vom Musik-TV-Sender VIVA, so macht eben gerade das auch den enormen Spaßfaktor von GIGA aus. Moment, hat da etwa gerade jemand „kultig" gebrüllt?!

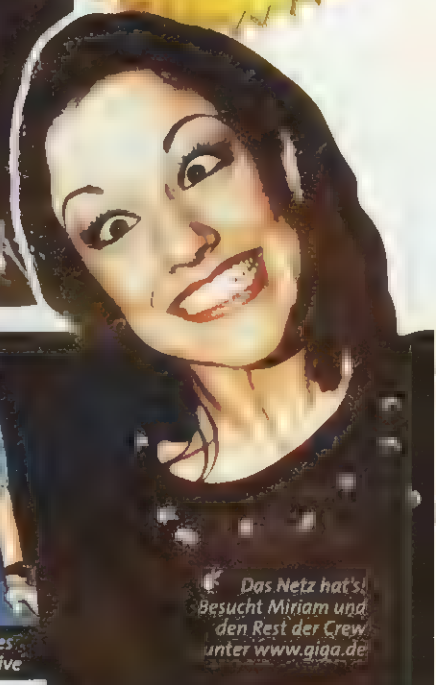
Ein Traum für alle Surfer: 24 Stunden online sein, so wie Emily (2.v.l.)

SCREENFUN AKTION!

Keine Zeit, live zuzuschauen? Trotzdem nichts verpassen, bei bester Bild- und Tonqualität? Gemeinsam mit JVC verlosen wir 1 S-VHS Videorekorder HR-S7500E im Wert von 1000 Mark. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122 Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Im Netz könnt Ihr Euch auf Info-Seiten und in Diskussionsforen mit den Themen beschäftigen

Miriam und Gast Danny Humphries (r.), der Sänger von Glow, chatten live



Das Netz hat's! Besucht Miriam und den Rest der Crew unter www.giga.de

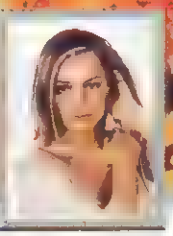
Auf die Plätze, fertig, GIGA: In 30 Sekunden geht's auf Sendung

Wrrroomm! Vollgas voraus: Heiße Reifen und scharfe Kurven sorgen für Drive in Deutschlands erster Rennfahrer-Serie!

Jeannine Jourdan (Sonja Kirchberger): Die rassige Rennfahrerin läßt alle Kerle auf der Strecke

Frank Zeiler (Oliver Bootz): Rasender Heißsporn, der im Rennwagen und bei Jeannine groß rauskommen will

Phillip Scott (Michael Greiling): Ex-Rennfahrer, Chefmechaniker mit fixen Händen, hilft Frank auf die Sprünge

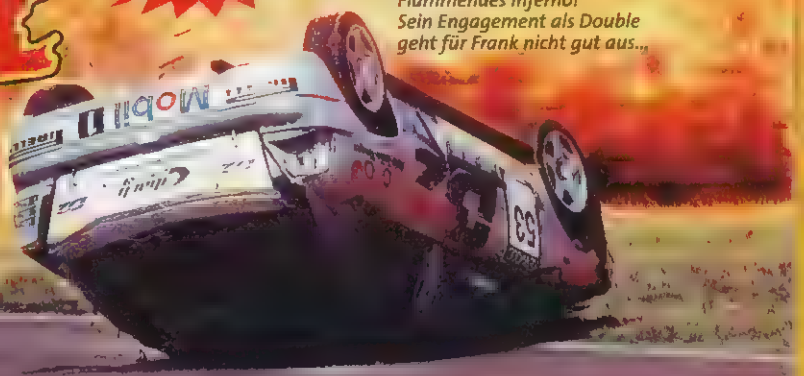


Anna Brandt (Elisabeth Romano): Verlobte von Franks Freund John, der bei einem Rennen tödlich verunglückt

Mark Zeiler (Leon Boden): Franks Halbbruder, Rennstall-Besitzer und kaltblütiger Geschäftsmann

Benzin im Blut

Neue Serie



Flammendes Inferno! Sein Engagement als Double geht für Frank nicht gut aus...

Konkurrenz belebt das Geschäft: Frank (l.) und Jeannine

20.15 SAT.1 MONTAGS

BENZIN IM BLUT

SHOWVIEW 831-387 (26.4.)

Daß Deutsche ihre Autos lieben, ist bekannt – und schnelle ganz besonders. Kein Wunder also, daß Millionen Zuschauer jedem Formel-1-Rennen entgegenfiebern. Diese Leidenschaft für Geschwindigkeit muß man ausnutzen, dachten sich schlaue Fernseh-Produzenten und entwickelten die erste deutsche Rennfahrer-Serie. Zwar nicht mit Formel-1-Boliden, dafür aber mit hochgetunten 200-PS-Geschossen von Opel und Alfa.

„Benzin im Blut haben Leute, die den Speed brauchen und immer am Rande der Gefahr leben wollen", sagt Hauptdarstellerin Sonja Kirchberger („Der König von St. Pauli"). Die rassige PS-Pilotin ist eine von diesen Power-Frauen mit Feuer unterm Hintern, die den Männern das Leben auf der Rennpiste zur Hölle macht.

Fair geht vor! Jeannine, die Lady in Red, wunscht ihrem Rivalen Frank gute Fahrt

Besonders abgesehen hat sie es auf den hitzigen Frank (Oliver Bootz ist aus „Unter uns" bekannt). Der träumt, zusammen mit seinem besten Freund Scott, von der großen Rennkarriere. Für viel Geld soll Scott in Spanien ein Rennen mit einem ‚Dragster', einer Höllenmaschine, fahren. Damit Scott gewinnt, wird der Wagen von fiesen Geschäftemachern gefährlich manipuliert. Er siegt zwar – doch der Sieg endet für ihn tödlich...

Die nächsten Folgen

Aller Anfang...

(19.4.) Trotz Johns Unfalltod will Frank weiter Rennen fahren, hat aber kein Geld. Das nutzt Fiesling Mark aus. Frank soll Jeannine für einen Werbespot doubeln. Dabei kommt er fast ums Leben.

Die Herausforderung

(26.4.) Die Rivalität zwischen den Halbbrüdern spitzt sich zu. Um Frank endgültig aus dem Rennen zu werfen, fordert Mark ihn zu einem gefährlichen Duell im 200-PS-Geschoß heraus.

Die Geisel

(3.5.) Das erste Rennen steht bevor. Nur Frank ist verschwunden. Ausgerechnet jetzt! Gangster haben ihn entführt. Während der Lösegeldübergabe gerät Frank in eine üble Schießerei.

Der Sieg

(10.5.) Ehrgeizling Mark will den begnadeten Mechaniker Phillip für seinen Rennstall gewinnen. Jeannine, die bei Mark unter Vertrag ist, soll ihre Reize spielen lassen, um Phillip einzuwickeln.

Der kleine Nico

(17.5.) Freunde von Anna eröffnen eine Kart-Bahn. Frank wird als neuer Rennfahr-Star eingeladen. Doch am Eröffnungstag passiert ein schwerer Unfall. Die Presse macht Frank zum Sündenbock.

Chaos und coole Sprüche am laufenden Band – dafür sorgt die Kultserie mit Shooting-Star Will Smith.

Wieder da

DER PRINZ VON BEL AIR

18.55 RTL2 MO – FR

DER PRINZ VON BEL AIR

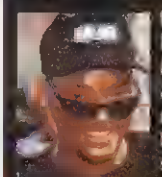
SHOWVIEW 749-8-648 (22 4.)

Nicht neu, aber immer noch superkomisch – und das täglich: 148 Folgen „Der Prinz von Bel Air" mit Charmebolzen Will Smith. Als die coole Serie 1990 zum ersten Mal gesendet wurde, brach sie in Amerika alle Einschaltrekorde. Sie ist eine der erfolgreichsten Jugend-Sitcoms (in Deutschland lief sie erstmals 1992) und machte den damals erst 22 Jahre alten Will Smith zum Superstar.

In Bel Air wohnen Hollywoods Reiche – und die mischt Will Smith ordentlich auf

Produziert von Jazzlegende Quincy Jones, scheint die Story des „Prinzen" aus Will Smiths Leben abgeguckt. Großstadt-Kid Will aus Philadelphia ist nicht doof, aber faul. Statt in der Schule verbringt er seine Zeit am liebsten auf der Straße mit Rappen und Basketball. Seine Mutter ist am Verzweifeln. Schließlich schickt sie ihn in „bessere Kreise" zu seinen Verwandten ins noble Bel Air, damit aus dem Jungen was Anständiges wird. Aber statt dessen bringt Will ordentlich Leben in die piekfeine Bude.

Steckbrief Will Smith



Rapper, Filmstar, kassiert bis zu 20 Mio. Dollar Gage. Am 25.9.68 geboren, der Vater: Air-Force-Pilot. Rappt, seit er 12 ist. 1986 gründet er das Duo DJ Jazzy Jeff and the Fresh Prince. Von 1987 bis 1993 vier Alben, zwei Grammys. '98 Soloalbum „Big Willie Style". Privates: Sohn Trey, 6, aus erster Ehe. 1997 heiratet Will die Schauspielerin Jada Pinkett. Sohn Jaden wird 1998 geboren. Große Film-Hits: „Men In Black", „Independence Day", „Der Staatsfeind Nr.1".

Die nächsten Folgen

Die Wette, Teil 1

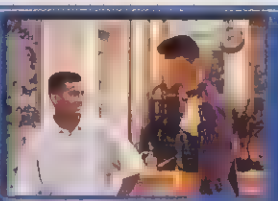
(15.4.) Hillarys Halloween-Party steht bevor. Die ganze Familie fährt zum Kostümkauf. Will und Carlton wetten, wer zuerst ein Mädchen für die Party aufreißt. Sieht nicht gut aus für Will.

Die Wette, Teil 2

(26.4.) Carlton hat ein Mädchen. Will muß allein zur Party. Er sitzt im Café und schmollt. Doch auf der Party taucht die Kellnerin aus dem Café auf. Will ist happy und ihre Telefonnummer hat er auch.

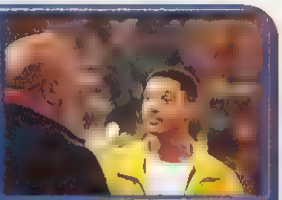
Küsse meinen Butler

(19.4.) Will möchte Butler Geoffrey an dessen Geburtstag mit einer Frau überraschen. Ashley hat zwar die geeignete Kandidatin, doch dummerweise verliebt sich Will in das Kindermädchen.



Das Ein-Mann-Team

(20.4.) Will hat großen Erfolg im Basketball-Team der Schule. Carlton wird natürlich schwer eifersüchtig auf Will. Im nächsten Spiel will er seinem Cousin zeigen, daß er auch was draufhat.



Verkohltes Fest

(21.4.) Wills Mutter kommt zu Besuch. Als sie sieht, daß die Banks-Kinder keinen Schlag im Haushalt tun, zieht sie andere Saiten auf. Die Kids müssen kochen. Das gibt ein Chaos!

Text: Christine Mortag · Fotos: Stills, Globe Photos, Inc (2), Chris Haston/NBC Photo/Foto Fantasies, Everett Collection

TV Die Programm-Highlights im April/Mai

Spielfilme

SAMSTAG, 24. APRIL
12.35 RTL 2
COOL AS ICE
SHOWVIEW: 442-3-057

Rapper Vanilla Ice in einer Comedy

Rapper Johnny (Vanilla Ice) strandet mit einer Crew schräger Vögel in einem Kaff. Dort verliebt er sich in das behütete Töchterlein Cathy – und kriegt Ärger mit ihren Eltern. Die verdächtigen die Jungs, mit Ganoven zusammenzuarbeiten. Dazu gibt's einen klasse Rap-Sound.

SAMSTAG, 24. APRIL
20.15 PRO 7
CONGO
SHOWVIEW: 252-3-366

Die Expedition um den Primatologen Peter (Dylan Walsh) trifft in einer verlassenen Stadt angriffslustige Riesengorillas.

Riesengorillas im Anmarsch! Die Einheimischen meiden diesen Ort wie die Pest

SAMSTAG, 24. APRIL
22.20 PRO 7
STIRB LANGSAM 2
SHOWVIEW: 266-82-569

Cop McLane (Bruce Willis) wird auf dem Washingtoner Flughafen in ein fieses Gangsterspiel verstrickt – und gibt wieder alles!

SAMSTAG, 24. APRIL
20.15 SAT 1
ASTERIX UND KLEOPATRA
SHOWVIEW: 92-9-60

Die ägyptische Königin Cleopatra wettet mit Cäsar, daß sie in nur drei Monaten einen Riesenpalast bauen lassen kann. Asterix, Obelix und Druide Miraculix helfen inklusive Zaubertrank. Zwischendurch vermöbeln die Gallier – wen? – na klar, ein paar Römer!

Kleopatra hat eine blöde Wette laufen

SONNTAG, 25. APRIL
20.15 PRO 7
DER BEWEGTE MANN
SHOWVIEW: 46-3-61

Doro (Katja Riemann) schmeißt Alex raus, der beim schwulen Walter unterkommt. Walter schwebt im 7. Himmel, Alex nicht!

Alex (Til Schweiger, r.) in Noten: Ab in den Schrank und laß dich ja nicht blicken!

MITTWOCH, 28. APRIL
20.15 PRO 7
DER FEIND IN MEINEM BETT
SHOWVIEW: 16-9-16

Laura täuscht ihren Tod vor und flieht vor ihrem gewalttätigen Mann in eine andere Stadt. Durch Zufall erfährt der Gatte, daß die Totgeglaubte lebt. Mit Julia Roberts.

FREITAG, 30. APRIL
20.15 RTL 2
UND EWIG SCHLEICHEN DIE ERBEN
SHOWVIEW: 172-092

Tommy wurde als Kind mit seinem Cousin vertauscht. Als es um ein Erbe geht, wird es ungemütlich. Mit John Cleese, Eric Idle.

FREITAG, 30. APRIL
22.10 RTL 2
CODENAME: NINA
SHOWVIEW: 293-7-635

Rasanter Action-Hit, der auch die Vorlage zur gleichnamigen Serie auf RTL 2 war. Nikita soll einen Cop erschossen haben. Sie wird von der Regierung dazu erpreßt, als Profi-Killerin zu arbeiten, will aber aus dem miesen Job raus! Mit Bridget Fonda und Gabriel Byrne.

Eiskalt? Bridget Fonda als Nikita

SAMSTAG, 1. MAI
12.35 RTL 2
MO' MONEY
SHOWVIEW: 299-3-913

Die Gauner und Brüder Johnny und Seymour schlagen sich so lala durchs Leben, bis sie Amy treffen. Johnny nimmt einen Job an, hat aber mit Kreditkarten zu tun. Das muß der Kleinganove ausnutzen!

SAMSTAG, 1. MAI
20.15 RTL 2
DER ENGLÄNDER, DER...
SHOWVIEW: 273-4-623

So irre wie der Titel „Der Engländer, der auf einen Hügel stieg und von einem Berg herunterkam" ist der ganze Film. Die Bewohner eines walisischen Dorfes rüsten ihren Hügel in einer Nacht-und-Nebel-Aktion zum Berg auf, damit er kartographiert wird.

DI/DO, 4./6. MAI
20.15 RTL 2
STEPHEN KING'S LANGOLIERS 1/2
SHOWVIEW: 390-810 (4.5.)

Auf einem Flug nach Boston verschwinden fast alle Passagiere. Zehn bleiben übrig und fliegen direkt ins Land des Horrors.

FREITAG, 7. MAI
20.15 SAT 1
CHRISTOPHER COLUMBUS: DER ENTDECKER
SHOWVIEW: 297-90-587

Vom König verraten, von Spionen verfolgt, entdeckt Kolumbus Amerika doch noch. Betulicher, doch gediegener Abenteuerfilm mit schönen Bildern.

SAMSTAG, 8. MAI
20.15 SAT 1
ASTERIX EROBERT ROM
SHOWVIEW: 78-7-50

Asterix und Obelix gewinnen gegen Cäsar eine Wette. Cäsar muß abdanken. Und was tun sie alle? Sich prügeln, bis die Römer fliegen.

DONNERSTAG, 13. MAI
23.00 ZDF
DAS PIANO
SHOWVIEW: 940-4-874

Zum Aufnehmen: Ada heiratet nach Neuseeland. Ihr Gatte verweigert, ihr Piano durch den Dschungel zu transportieren. Der Nachbar hilft und verliebt sich. Superschön.

Ada (Holly Hunter) weiß noch nicht, auf was sie sich eingelassen hat

Serie

MO-FR
18.30 RTL 2
HOR MAL, WER DA HAMMERT
SHOWVIEW: 146-805 (27.4.)

Es geht um häusliche Katastrophen und darum, daß Papa Tim drei Jungs zu Männern erzieht, Mama aber anderes vorhat.

Wer hat den größeren Bizeps? Na klar, Tim Taylor (Tim Allen, r.)

MO-FR
18.00 RTL 2
FULL HOUSE
SHOWVIEW: 708-945 (27.4.)

Witwer Danny muß drei Töchter erziehen und den Haushalt schmeißen. Das Chaos komplettieren seine Freunde, ein Elvis-besessener Biker und ein Komödiant.

MO-FR
18.30 RTL 2
EINE STARKE FAMILIE
SHOWVIEW: 853-094 (27.4.)

Carol und Frank heiraten heimlich und bringen die drei Kinder mit in die Ehe. Nur die Kids wissen nichts davon.

MO-FR, AB 29. APRIL
18.00 SAT 1
J.A.G. IM AUFTRAG DER EHRE
SHOWVIEW: 37-6-39 (29.4.)

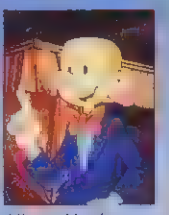
Wieder da! Der Pilotfilm ist bereits am Sonntag, den 25. April um 15.00 Uhr zu sehen, dann kommen 37 neue Folgen.

DONNERSTAGS, AB 29. APRIL
19.30 SAT 1
WOLFS REVIER
SHOWVIEW: 225-2-078

12 neue Folgen um Kriminalkommissar Wolff, der als erstes einen Frauenmörder fassen muß, der seine Tochter bedroht.

MO-FR, AB 22. APRIL
[illegible]
SPIROU & FANTASIO
SHOWVIEW: 100-1-209

Die Chaoten Spirou und Fantasio sind als rasende Reporter unterwegs und lösen jedes Problem – oder auch nicht. Manchmal verursachen sie auch ein paar. Unterstützt werden sie vom Eichhörnchen Pips und dem Grafen Champignac.


Alle mal herhören, ich weiß da was!

FREITAGS, AB 23. APRIL
20.15 PRO 7
DELTA TEAM – AUFTRAG GEHEIM
SHOWVIEW: 256-8-439

Andy, Chris und Sandra bilden das Delta-Team, das Ex-BKA-Chef Seifert als private Antiterror-Einheit gegründet hat.

DIENSTAGS
22.45 VOX
ALLY MCBEAL
SHOWVIEW: 265-2-640 (27.4.)

Hochdekorierte Serie um die toughe Anwältin. 47 Folgen, 39 als Erstausstrahlung.

DIENSTAGS
23.00 VOX
WEISSES PFLASTER HAWAII
SHOWVIEW: 667-973 (27.4.)

Nach dem Tod seines Vaters kehrt Richard (Richard Gneco) nach Hawaii zurück, das er als Sechsjähriger verlassen hatte.

Fun

DONNERSTAG, 13. MAI
20.15 ARD
23. INTERNATIONALES ZIRKUSFESTIVAL VON MONTE CARLO
SHOWVIEW: 604-8-665

Alle Jahre wieder versammeln sich anläßlich des Zirkusfestivals in Monte Carlo die originellsten und begabtesten Artisten aus der ganzen Welt. Zusammenschnitt des Festivals, bei dem auch der „Goldene" und „Silberne Clown" vergeben werden.

Im Zirkushimmel: Trapezkünstler

SAMSTAGS
22.00 RTL
VERONAS WELT
SHOWVIEW: 58-6-47 (24.4.)

Neue Staffel mit Verona Feldbusch als Gastgeberin, Comedy-Stars wie Ingo Appelt und Atze Schröder, die in Sketchen oder als Interviewer auftreten, und vieles mehr.

FREITAGS
20.15 RTL
LIFE! TOTAL VERRÜCKT
SHOWVIEW: 123-810 (23.4.)

Birgit Schrowange und Dirk Penkwitz zeigen „Die dümmsten Verbrecher der Woche", „Homo Verrücktus", wo sich auch mal ein Mann die Brust operieren läßt, oder „Die verrücktesten Rekorde".

MO-FR
17.40 RTL 2
LUCKY LETTERS
SHOWVIEW: 247-323 (23.4.)

Neue Game-Show um das Raten von Wörtern und Begriffen. Moderiert wird die Show von Frank Schmid alias Franklin („100.000 Mark Show"). Klingt etwas hausbacken, aber lassen wir uns überraschen!

SONNTAG, 25. APRIL
15.00 RTL 2
BRAVO GIRL! EXTRA
SHOWVIEW: 458-6-090

Premiere: Das Magazin „BRAVO Girl!" goes TV. Themen sind Mode, Kosmetik und Trends. Am 25.4. begleitet BRAVO TV zwei Mädchen zum Styling und zur Typberatung. Außerdem: jede Menge Promi-Tips.

SONNTAG, 25. APRIL
18.00 RTL 2
DEPECHE MODE – DAS MEGA-KONZERT
SHOWVIEW: 153-011

Die vier legendären Sound-Bastler aus Basildon/Essex gingen mit ihrem Konzert „The Singles 86 98" auf Welttournee. RTL 2 strahlt das ausverkaufte Konzert in Köln aus, wo Depeche Mode die gesamte Palette ihrer Welthits zum besten gaben.

Drei der vier „Depeche Mode"-Stars

MONTAGS, AB 3. MAI
21.15 SAT 1
DARÜBER LACHT DIE WELT
SHOWVIEW: 357-9-845

Hape Kerkeling ist wieder im Auftrag der guten Laune unterwegs. Weit entfernt von jeder Benimmgrenze macht er das, was er am besten kann: wunderbar nett lächeln und die Leute kräftig aufs Kreuz legen. Beispielsweise tut er das auf dem pompösen Wiener Opernball, wo er mit einem Herrn Watanabe auftaucht, angeblich „Kulturminister von Botswana", der die Debütantinnen kurz mal austesten möchte und mit Karte bezahlen will.

Text: Angelika Buscha · Fotos: Filmarchiv Neuner (4), Christian Vogel, Public Address, ASA/Jürgen Hasenkopf

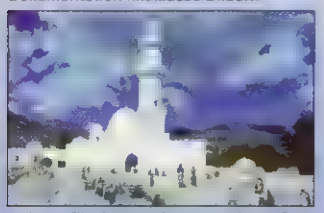
Reportage

DONNERSTAG, 6. MAI
EXPEDITIONEN INS TIERREICH:
DIE INSEL DER VAMPIRVÖGEL
SHOWVIEW 169 728

Vampirvögel gehören zur Familie der Fledermäuse, fliegen erst bei völliger Dunkelheit aus und ernähren sich vom Blut von Säugetieren und Vögeln

SONNTAG, 25. APRIL
HIMMEL, HÖLLE UND NIRVANA
DIE GROSSEN RELIGIONEN
SHOWVIEW 23-7-67

Ob Jesus, Mohammed oder Buddha Die großen religiösen Erlöser wollten die Menschheit retten. Spannende Dokumentation mit klasse Bildern



Gebaut für die Ewigkeit: Moscheen für Mohammed (s.o.) und Tempel für Buddha

MITTWOCH, 28. APRIL
LEB WOHL, ORANG-UTAN
SHOWVIEW 390-08-676

Nahe den Regenwäldern Borneos leben rund 200 Orang-Utan-Waisen, deren Mütter umgebracht wurden Sie werden darauf trainiert, in die Wildnis zurückzukehren.

MITTWOCH, 12. MAI
KLONEN –
MENSCHEN NACH MASS
SHOWVIEW 204-812

Seit dem Klonschaf Dolly gilt es als ausgemacht: Früher oder später kann man Menschen klonen. Überholt das technisch Machbare nun die Ethik?

DIENSTAG, 27. APRIL
KANZLER
DIE MÄCHTIGEN DER REPUBLIK
SHOWVIEW 329-5-244

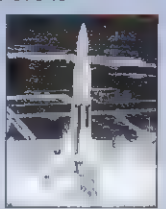
Nach Adenauer, Erhard und Kiesinger geht es in den letzten drei Folgen der Serie um den Visionär Willy Brandt (27.4.), den Lotsen Helmut Schmidt (4.5.) und den Patrioten Helmut Kohl (11.5).

SAMSTAG, 24. APRIL
FAKTOR X: DIE WISSENSCHAFT DES ÜBERNATÜRLICHEN
SHOWVIEW 693-1-057

Nessies Verwandtschaft. Seit über 60 Jahren ist das Ungeheuer von Loch Ness ein Thema, andere Ungeheuer folgten. Aber konnten prähistorische Reptilien in eiszeitlichen Bergseen überleben?

DIENSTAG, 4. MAI
MENSCHEN IM MOND
DIE APOLLO-MISSIONEN
SHOWVIEW 94-8-10

1960 startete die NASA ihr Apollo-Programm. Apollo 1-6 waren unbemannte Testflüge, Apollo 7-10 waren bemannt, doch erst Apollo 11 landete am 20. Juli 1969 auf dem Mond Die letzte Landung war am 11. Dezember 1972. Spannende Doku.



Auf geht es in Richtung Mond

Sport

SAMSTAG, 1. MAI
FORMEL 1: DAS TRAINING
SHOWVIEW 194-0-265

Vierter Lauf zur Formel-1-WM Großer Preis von San Marino in Imola

SONNTAG, 2. MAI
FORMEL 1: RENNEN
SHOWVIEW 219-02-753

Vorjahressieger in dem von Hügeln umgebenen Kessel war David Coulthard.

SAMSTAG, 15. MAI
FORMEL 1: DAS TRAINING
SHOWVIEW 112-6-390

Fünfter Lauf zur Formel-1-WM Großer Preis von Monaco

SONNTAG, 16. MAI
FORMEL 1: RENNEN
SHOWVIEW 384-45-351

Vorjahressieger auf dem engen Stadtkurs war Mika Häkkinen. Berühmt ist der Kurs für rasante Bremsmanöver und die vielen Ausfälle in den Kurven.

SAMSTAGS
NFL EUROPE FOOTBALL
SHOWVIEW 72-72 (24.4.)

Mit Beginn der neuen Saison gibt es jeden Samstag Berichte und Zusammenfassungen Unter den sechs europäischen Teams sind dieses Jahr allein drei deutsche. Düsseldorf Rhein Fire, Frankfurt Galaxy, Berlin Thunder

Kampf um Yards und Touchdowns

FREITAG, 30. APRIL
TENNIS: WTA IN HAMBURG
SHOWVIEW 300 409 943

Das wird wieder spannend, denn dieses Jahr könnte Steffi Graf ganz oben mitmischen.
30.4 · Viertelfinale Damen Einzel
Weitere Termine:
1.5., 14.05 Uhr: Halbfinale Damen Einzel
2.5., 15.05 Uhr: Finale

Ob sie dabei ist? Steffi Graf

MONTAG, 3. MAI
TENNIS: GERMAN OPEN HAMBURG
SHOWVIEW: 112-6-390

Die German Open am Hamburger Rothenbaum finden dieses Jahr ohne Boris Becker und Nicolas Kiefer statt.
Weitere Termine:
4./5./6.5: 14.03 Uhr: Erstrundenspiele
7.5., 14.03 Uhr: Viertelfinale Herren Einzel
8.5., 13.50 Uhr: Halbfinale Herren Einzel
9.5., 13.50 Uhr: Finale Herren Einzel

DIENSTAG, 11. MAI
TENNIS: GERMAN OPEN IN BERLIN
SHOWVIEW 300 690 879

56 Teilnehmerinnen sind gemeldet, darunter Martina Hingis und Steffi Graf.
Weitere Termine:
12./13./14. 5.: 14.03 Uhr: Erstrundenspiele
15.5., 14.00 Uhr: Halbfinale Damen Einzel
16.5., 12.50 Uhr: Finale Damen Einzel

Computer

DONNERSTAG, 22. APRIL
HITEC
SHOWVIEW 913 5 990
http://www.3sat.de/neues.htm

Projekt Zukunft: Zauberwort Globalisierung?
1. Nachteil: Auf den weltweiten Computernetzen werden Menschen aus allen Landern zu Arbeitsmarkt-Konkurrenten. Vorteil: Telearbeit heißt auch freie Arbeitseinteilung.
2. Heute schon real: Virtuelle Firmen mit Adresse und Standort nur im Internet.

SONNTAG, 25. APRIL
HITEC
SHOWVIEW 306-4-632
http://www.3sat.de/neues.htm

Geschichte der Raumschiffe Die Geschichte der Raumfahrt begann 1928, als die Mitglieder des Vereins für Raumschiffahrt begannen, sich regelmäßig auf dem Flugplatz Berlin-Reinickendorf zu treffen Doch wie ging es weiter, und wie sehen Raumschiffe, ihre Triebwerke und so weiter heute aus?

MONTAG, 26. APRIL
NEUES – AUS COMPUTERREDAKTIONEN
SHOWVIEW 229 8 607
http://www.3sat.de/neues.htm

1. Frühlingserwachen. Welches Office für wen? Vergleich der neuen „Microsoft Office"-Version, die Ende Mai auf den Markt kommen soll, mit der für Privatanwender kostenlosen „Star-Office" Version und der „Corel WordPerfect Version 2000", die im Sommer kommen soll
2. Neue Jobs in der Computerbranche: Welche gibt es, und welche Voraussetzungen muß man dafür mitbringen?

MONTAG, 26. APRIL
COM.P@SS
SHOWVIEW: 519-7-648
http://www.compasstv.de

Computer kaufen, aber richtig: Was ist dran an den Billigangeboten der Großmärkte? Vergleich mit den Geräten vom Fachhändler. Und. Muß jeder Normalverbraucher wirklich immer den letzten „Computerschrei" haben?

MONTAG, 3. MAI
COM.P@SS
SHOWVIEW 869-4-512
http://www.compasstv.de

UFOs, Aliens, Geisterstimmen - Parawissenschaften im Internet Ursprünglich vom US-Militär erfunden, wurden Wissenschaftler und Forscher schnell zu Hauptnutzern des Netzes. Doch in den letzten Jahren scheinen Wissenschaft und Verstand dort auf dem Rückzug zu sein. Immer obskurere Berichte über UFOs, Geisterstimmen und dergleichen verstopfen den Datenhighway

Tip

MO – FR
NBC GIGA
SHOWVIEW 659-956
http://www.giga.de

Fünf Stunden lang stellen Euch die Webreporter Webseiten, Computer-Trends und vieles mehr vor (siehe Reportage ab S. 106)

MONTAG, 10. MAI
COM.P@SS
SHOWVIEW: 843-0-316
http://www.compasstv.de

Schnell geforscht: Doktortitel und Diplomarbeiten aus dem Internet. Merkt es keiner? Man schaut im Internet nach und baut sich aus drei oder vier Abschlußarbeiten seine persönliche Diplomarbeit zusammen – schnell und diskret. Oder klappt es doch nicht?

SAMSTAG, 8. MAI
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

Zweiter Teil der CeBIT-'99-Reportage.
1. Internet-Zugang ohne PC: Internet-Telefon mit Farbdisplay, Web-Box am Fernseher, Zugang über die Starkstrom-Steckdose
2. Mobilkommunikation: weltweite Satellitentelefone über das IRIDIUM-System, Internet-Handy, Datenübertragung per GPRS (General-Packet-Radio-System)

SONNTAG, 9. MAI
NEUES – DER ANWENDERKURS
SHOWVIEW: 742-7-129
http://www.3sat.de/neues.htm

1. Windows 98: Welche Vorteile hat es, und mit welchen Tücken und Problemen muß man rechnen?
2. ISDN: Was heißt es, was kann es, und für wen lohnt es sich überhaupt, auf ISDN umzusteigen?

SONNTAG, 9. MAI
MAX Q – LUST AUF WISSEN
SHOWVIEW 458-809
http://www.br-wissenschaft.de

Athleten im Windkanal: Wie kommt High-Tech im Training zum Einsatz? Bei vielen Sportarten helfen Meß- und Analyseverfahren, den Bewegungsablauf zu optimieren. Grundlage sind unter anderem genaue Computerberechnungen.

Welcher Computer ist für wen am besten geeignet? Antworten auf diese Frage gibt die Sendung „Com p@ss" am 26. April

BATMAN

Das lange Halloween

Das lehrt Batman das Fürchten: In diesem Jahr dauert die Nacht der Toten zwölf Monate – mit freundlicher Unterstützung von Joker, Catwoman, TwoFace, Poison Ivy und der Mafia.

Sie lieben und sie schlagen sich: Batman (l.) und Catwoman (r.)

Autsch: Die ausgelassene Familienfeier zu Halloween nimmt plötzlich sizilianische Züge an: Die Party wird unterbrochen durch Mord und Totschlag. Eine Leiche zum Dessert führt zum offenen Krieg zweier Mafia-Sippen. Es geht um Geld, Ehre und große Gefühle. Nur dem humorlosen Batman steht der Sinn so gar nicht nach großer italienischer Oper. Hinter der Mordserie, die erst an ihrem Anfang steht, steckt ein Unbekannter, der den Detektiv an der Nase herumführt. Doch wer zieht die Fäden in diesem Verwirrspiel? Die Chefin der altehrwürdigen Mafia-Familie von Gotham City – oder doch der Joker? Und welche Maus jagt eigentlich Catwoman?

Jedes Jahr zu Halloween warten Grusel-Süchtige auf unheimliche Geschichten, die einen die Nacht schlaflos überstehen lassen.

Mit den regelmäßig erschienenen Batman-„Halloween-Specials" wurde dieser Tradition in den USA gebührend Rechnung getragen. Die Fans waren begeistert: Schnell erreichten die Sonderhefte Kultstatus. Einmal pro Saison wurde Lesern und Künstlern dann aber zu wenig, und so entschieden sie sich für ein Halloween-Special, das sogar das ganze Jahr über erschien. Das Ergebnis wurde 1998 mit dem „Eisner Award" als beste Comic-Mini-Serie ausgezeichnet.

In Deutschland ist der Erscheinungsrhythmus etwas durcheinandergeraten. Das erste Batman-Abenteuer aus „Das lange Halloween" erscheint bei uns statt zu Halloween eher als verspätetes Ostergeschenk. Trotzdem ist es eine der spannendsten Batman-Geschichten der letzten Jahre geworden. Da läßt sich die kleine Ungenauigkeit bei den Feiertagen denn doch gerne übersehen.

Leichen pflastern seinen Weg: Der Joker, ein grinsendes Miststuck mit tödlichem Humor, nimmt sich immer, was er haben will

Ab April auf deutsch: Loeb/Sale: „Batman: Halloween – Die Nacht der Toten", Ehapa Verlag, 48 Seiten, 9,95 DM (Serie, zweimonatlich)

TiPS

Das flattert gut!

www.ehapa.funonline.de (dt.)
Der deutsche Comic-Verlag bietet viele Infos und interessante Gewinnspiele

www.dccomics.com (engl.)
Auch der US-Verlag hat eine reichhaltige Internet-Adresse mit zahlreichen Infos.

www.darkknight.ca (engl.)
Eine lohnenswerte, liebevoll gestaltete Batman-Fanpage mit Fotos, Storys etc.

www.comic-art.com/bios-1/timsale.htm (engl.)
Umfassende Informationen über den „Batman"-Comic-Künstler Tim Sale

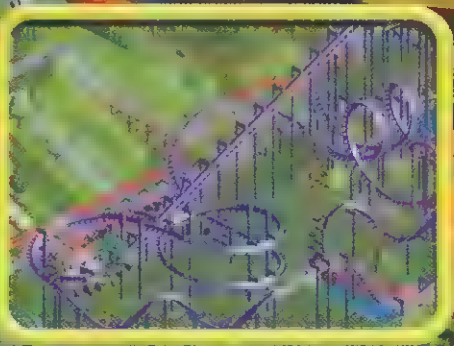
Text: Arndt Hennig

Schwindelerregende Attraktionen & begeisterte Besucherscharen

RollerCoaster TYCOON

... fährt mit Ihnen Achterbahn!

Auf Ihrem Weg zu Ruhm & Reichtum erbauen Sie in Ihrem eigenen Vergnügungspark die spektakulärsten und atemberaubendsten Achterbahnen aller Zeiten! Doch stapeln Sie nicht zu hoch: Fehlinvestitionen und Unglücksfälle vergrellen das Publikum und sorgen für Ebbe in Ihrer Kasse. Haben Sie das Zeug zum RollerCoaster Tycoon?



Programmiert und designed von Chris Sawyer (Transport Tycoon)

HASBRO interactive

MICROPROSE

www.rollercoastertycoon.com

Foto: © Bayer/Voller Ernst

Aller Anfang ist leicht

ScreenBasics
Das Einsteiger-Magazin

Bevor man's nicht gebacken kriegt: ScreenBasics. Damit wird alles so einfach. Da stehen zwar keine Spaghetti-Rezepte drin, dafür aber jede Menge Tips für brennende technische Probleme. ScreenBasics ist die richtige Anleitung bei Computerärger und technischen Wehwehchen. Alles ist ganz unkompliziert geschrieben, damit man's sofort versteht: vom Videorekorder bis zum digitalen Organizer, vom Handy bis zum Internet. Und weil man nicht immer nur lernen will, gibt's dazu eine gehörige Portion interessanter Geschichten. Wo wird so was serviert? Natürlich frisch am Kiosk.
ScreenBasics: Das Technik-Magazin für Einsteiger.

Ab 5.5. am Kiosk

Die cleveren Seiten von BRAVO SCREENFUN

IT'S TRICKY!

Mit BRAVO ScreenTrix wirst Du zum absoluten Game-Insider. Tips für 333 Spiele, getestete Cheats, Passcodes und Komplettlösungen für Deine Top-Spiele sowie heiße Joy-Sticker für Nintendo 64 Joypad – das alles bietet Dir dieses coole Sonderheft. Mit dem dazugehörigen BRAVO ScreenFun-Jahresabo bist Du dann auch weiterhin Monat für Monat auf dem höchsten Level!

Nicht mehr im Handel!

Deine BRAVO SCREENFUN-tastischen Abo-Vorteile

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg.

JA, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN **ab der nächsterreichbaren Ausgabe, für mindestens ein Jahr zum Bezugspreis von halbjährlich DM 24,00 regelmäßig.**

Das Abonnement verlängert sich jeweils nur dann um ein weiteres Jahr, wenn ich es nicht bis spätestens 3 Monate vor Ablauf des Lieferjahres schriftlich kündige. Als Dankeschön erhalte ich BRAVO ScreenTrix **(103)**, das ich in jedem Fall behalten darf, auch wenn ich die Bestellung widerrufe. Ich bin damit einverstanden, daß mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

JA 03/001 02/01435

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug ❑ 1/2 jährlich ❑ jährlich

Kontonummer BLZ

Bankinstitut

❑ Ich zahle gegen jährliche Rechnung

Telefon

X 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls Du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie:

Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.07.1999 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum

X 2. Unterschrift

Geburtsdatum

- Du versäumst ab [illegible] BRAVO Scree[illegible]!
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!
- [illegible]e Zustellgebühr!
- Du bekommst das tolle Sonderheft BRAVO ScreenTrix dazu!

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann. Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

Abo-Hotline

0180/530 14 17*

*(DM 0,48/Min.)

Fax 040/3019-8182

Der Trix Fax

Spiele-Frust? Es gibt eine Lösung, die ist schneller als ein Brief! Sieben Tage pro Woche. Rund um die Uhr.

Der SCREENFUN-Service „Trix per Fax" ist für alle gedacht, die Lösungen zu Spielproblemen schnell schwarz auf weiß haben wollen. Du brauchst dazu nur Zugang zu einem Faxgerät mit Telefon oder Abruf-Funktion oder ein Computermodem und mußt Dich in Deutschland befinden (siehe Info-Kasten).

(0190) 669 889 lautet die Telefon-Grundnummer. Mit dieser Nummer rufst Du die aktuelle Liste aller verfügbaren Hilfen, Cheats und Lösungen ab. Diese Liste wird ständig erweitert.

Für gezielte Abfragen zu bestimmten Spielen werden an die Grundnummer dreistellige Codes angehängt. Ein Cheat beziehungsweise eine Lösung ist maximal vier Seiten lang.

Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute. Hol Dir deshalb vorher das Einverständnis Deiner Eltern dafür – es wird vorausgesetzt.

INFO

Kann ich Trix in jedes Land faxen lassen? Die 0190-Telefonnummern und also der ganze „Trix per Fax" Service funktionieren nur in Deutschland. Leser aus anderen Ländern oder Leser ohne Fax-Zugang können sich aber nach wie vor an unseren Service „Trix per Post" wenden – und natürlich an die Hotline (siehe Seite 51)

Wählen: *Suche aus der Liste die gewünschte Hilfe heraus und merke Dir den dreistelligen Code. Wahle die Telefon-Grundnummer und hänge den Code an: (0190) 669 889 +Code*

Abrufen: *Eine Stimme navigiert Dich telefonisch bis zum Faxabruf. Dann stellst Du Dein Faxgerat auf Abruf – wie's geht, steht notfalls in der Bedienanleitung des Geräts*

Empfangen: *Jetzt werden die Trix fix aus dem Fax ausgespuckt, und Du kannst sofort weiterspielen. Das Ganze klappt natürlich auch per Computer-Modem*

Diese Trix gibt's per Fax (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
151	1080° Snowboarding NEU	Cheats	N64
208	A Bug's Life NEU	Cheats	GB
162	Actua Soccer 1 + 2 + 3	Cheats, Explodercodes	PS
152	Age of Empires (mit Rise of Rome)	Cheats	PC
153	Akuji the Heartless	Cheats, Explodercodes	PS
203	Alpha Centauri NEU	Cheats	PC
171	Alundra	Explodercodes	PS
172	Alundra	Kapitel 1 bis 10	PS
173	Alundra	Kapitel 11 bis 22	PS
176	Anno 1602	Spielhilfen, Besiedlung	PC
177	Anno 1602	Spielhilfen, Straßen	PC
178	Anno 1602	Spielhilfen, Waren	PC
179	Anno 1602	Spielh., Militär, Sonderereignisse	PC
180	Anno 1602	Cheats	PC
205	Baldur's Gate NEU	Cheats, Teil 1	PC
206	Baldur's Gate NEU	Cheats, Teil 2	PC
165	Banjo – Kazooie	Cheats, Spielhilfen	N64
166	Banjo – Kazooie	Level 1 bis 3	N64
167	Banjo – Kazooie	Level 4 bis 5	N64
168	Banjo – Kazooie	Level 6 bis 7	N64
169	Banjo – Kazooie	Level 8 bis 10	N64
197	Breath of Fire 3 NEU	Kapitel 1 bis 4, Explodercodes	PS
198	Breath of Fire 3 NEU	Kapitel 5 bis 12	PS
199	Breath of Fire 3 NEU	Kapitel 13 bis 16	PS
141	Bundesliga Manager Pro/Hattrick/'97	Cheats	PC
142	Caesar III	Cheats	PC
149	Colin McRae Rally	Cheats, Explodercodes	PC PS
123	Colony Wars: Vengeance	Cheats, Explodercodes	PS
185	C&C2-Mission-CD: Gegenschlag	Cheats, Explodercodes	PS
122	Commandos	Cheats, Levelcodes	PC
133	Cool Boarders 3	Cheats, Explodercodes	PS
154	Der Industriegigant	Cheats, Spielhilfen	PC
124	Die Siedler III	Spielhilfen	PC
128	Extreme G 2	Cheats	N64
130	F-Zero X	Cheats	N64
129	F1 World Grand Prix	Cheats	N64
209	FIFA 99 NEU	Cheats, Explodercodes	PS N64
189	Final Fantasy VII	Cheats, Explodercodes	PS
190	Final Fantasy VII	Makro Reaktor bis Wutai	PC PS
191	Final Fantasy VII	Ancient Temple bis Endkampf	PC, PS
155	Formel 1 '98	Cheats, Explodercodes	PS
125	Future Cop: L.A.P.D.	Cheats, Explodercodes	PS
200	Godzilla Generations NEU	Cheats	DC
210	Gran Turismo NEU	Cheats, Explodercodes	PS
211	Gran Turismo NEU	Spielhilfen	PS
131	Grand Theft Auto	Cheats, Explodercodes	PS
132	Grand Theft Auto	Cheats	PC
121	Grim Fandango	Lösung	PC
170	Half-Life (dt. Version)	Cheats	PC
196	Harvest Moon GB NEU	Cheats, Spielhilfen	GB
174	Heart of Darkness	Komplettlosung	PC PS
175	Heart of Darkness	Cheats, Explodercodes	PS
195	King's Quest 8: Mask of Eternity NEU	Cheats	PC
115	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 1 bis 4	PS
116	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 5 bis 7	PS
117	Metal Gear Solid	Disk 2: Boss 8 bis 11	PS
118	Mission: Impossible	Cheats	N64
119	Mission: Impossible	Level 1 bis 3	N64
120	Mission: Impossible	Level 4 bis 5	N64

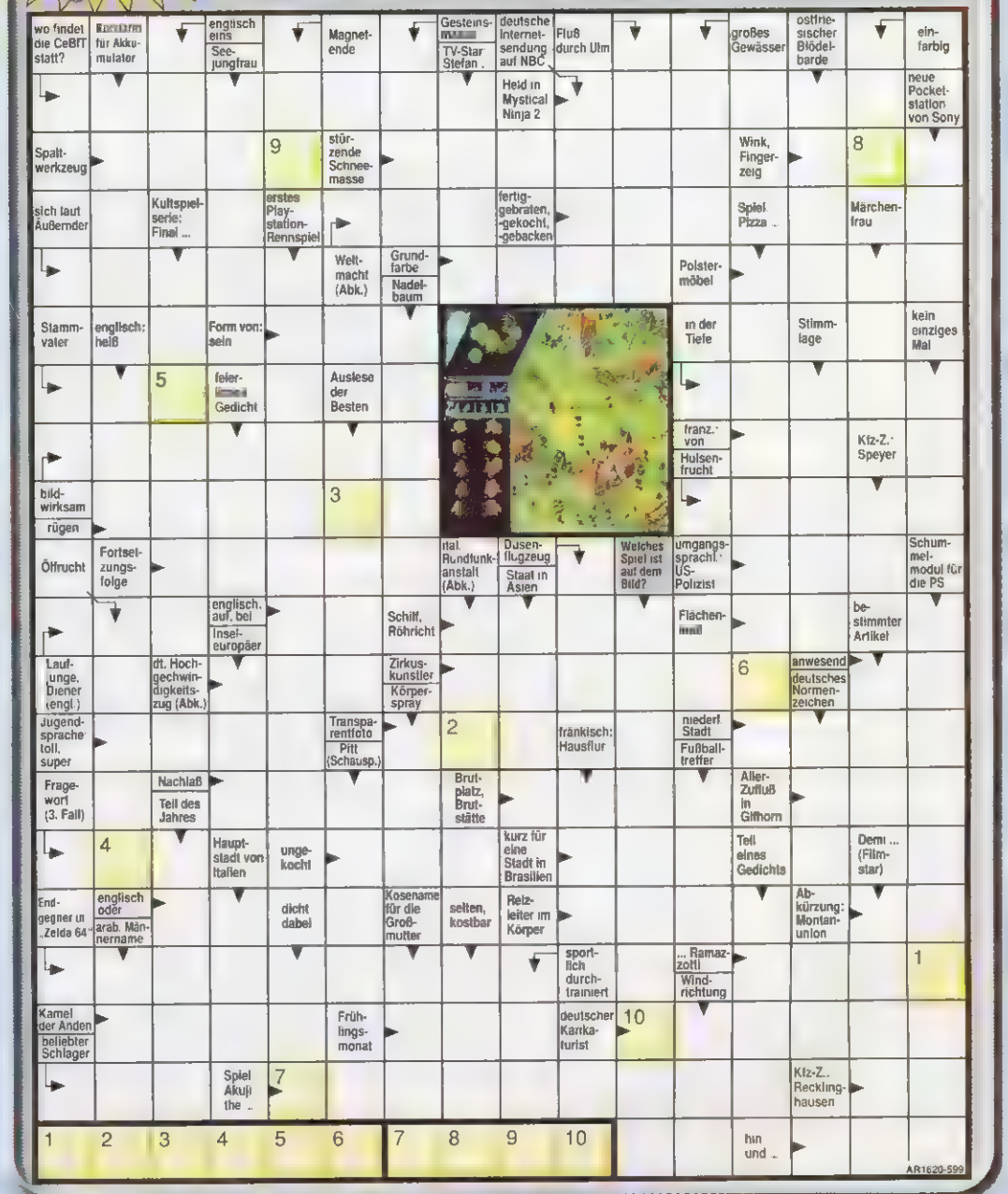
Code	Spiel	Beschreibung	System
201	NBA Live '99 NEU	Cheats, Explodercodes	PC, PS
156	Need for Speed II	Cheats	PC, PS
157	Need for Speed II SE	Cheats	PC
126	Need for Speed III	Cheats	PC
127	Need for Speed III	Cheats, Explodercodes	PS
158	NHL '99	Cheats, Explodercodes	PC, PS, N64
212	Penguin Boy NEU	Cheats	GBC
213	Pocket Bomberman NEU	Cheats	GB
135	Populous 3	Cheats	PC
139	Rent a Hero	Lösung	PC
192	Resident Evil	Cheats (PC), Komplettlösung	PC, PS
193	Resident Evil – D.'s Cut NEU	Cheats, Jills Lösungsweg	PS
194	Resident Evil – D.'s Cut NEU	Chris' Lösungsweg	PS
222	Ridge Racer Type 4 NEU	Cheats, Explodercodes	PS
202	Riven NEU	Komplettlosung	PC MAC
161	Rush 2: Extreme Racing USA	Cheats	N64
140	S.C.A.R.S.	Cheats	PC PS N64
207	Silent Hill NEU	Cheats	PS
138	SimCity 3000	Cheats	PC
217	Sonic Adventure NEU	Cheats	DC
159	South Park	Cheats	N64
164	Sports TV: Boxing!	Spielhilfen	PC
136	Spyro – The Dragon	Cheats, Explodercodes	PS
150	StarCraft (mit Broodwar)	Cheats	PC
143	Super Mario 64	Level 1 bis 4	N64
144	Super Mario 64	Level 5 bis 9	N64
145	Super Mario 64	Level 10 bis 12	N64
146	Super Mario 64	Level 13 bis 15, Geheime Sterne	N64
147	Super Mario 64	Schalter, Bowser, Ostereier	N64
216	Test Drive 5 NEU	Cheats, Explodercodes	PC, PS
187	Tomb Raider – Director's Cut	Neue Levels	PC
186	Tomb Raider	Cheats, Explodercodes, Spielhilfen	PC, PS, SAT
181	Tomb Raider II	Cheats, Explodercodes	PC, PS
182	Tomb Raider II	Level 1 bis 7	PC, PS
183	Tomb Raider II	Level 8 bis 12	PC PS
184	Tomb Raider II	Level 13 bis 16	PC, PS
107	Tomb Raider III	Cheats, Explodercodes	PC PS
108	Tomb Raider III	Trainingslevel	PC, PS
109	Tomb Raider III	Indien	PC, PS
110	Tomb Raider III	London	PC, PS
111	Tomb Raider III	Nevada	PC PS
112	Tomb Raider III	Südsee	PC, PS
113	Tomb Raider III	Antarktis	PC, PS
114	Tomb Raider III	Bonuslevel	PC, PS
188	Turok 1 und 2	Cheats	GB
137	Turok 2: Seeds of Evil	Cheats	N64
218	Turok 2: Seeds of Evil NEU	Level 1 bis 2	N64
219	Turok 2: Seeds of Evil NEU	Level 3 bis 5	N64
220	Turok 2: Seeds of Evil NEU	Level 6	N64
214	WWF Warzone NEU	Cheats	N64
215	WWF Warzone NEU	Cheats, Explodercodes	PS
163	Zelda: Link's Awakening DX	Cheats	GB
100	Zelda: Ocarina of Time	Spielhilfen	N64
101	Zelda: Ocarina of Time	Skulltulas, Herzteile	N64
102	Zelda: Ocarina of Time	Kokiri, Hyrule, Kakariko	N64
103	Zelda: Ocarina of Time	Goronia, Zoras Reich	N64
104	Zelda: Ocarina of Time	Waldtempel, Feuertempel, Wassertempel	N64
105	Zelda: Ocarina of Time	Geistertempel, Schattentempel	N64
106	Zelda: Ocarina of Time	Teufelsturm, Endkampf	N64

Die jeweiligen Trix oder Listen ruft Ihr einfach ab unter der Telefon-Nr. (0190) 669 889 XXX (=Code)

Fotos: Christian Vogel (3)

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je ein **Nintendo 64**.
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 122.
Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Bill Gates wird demnächst in „Wetten daß..." auftreten. Er will acht von zehn Windows-98-Fehlern an den Wutausbrüchen der Anwender erkennen.

Zwei Betrunkene versuchen, heimzugehen. Zufällig gelangen sie auf ein unbeleuchtetes Bahngleis. Nach einiger Zeit sagt der eine: „Die dumme Treppe hört ja gar nicht mehr auf!" Der andere Betrunkene: „Das wäre ja gar nicht so schlimm, wenn bloß das Gelander nicht so tief wäre!"

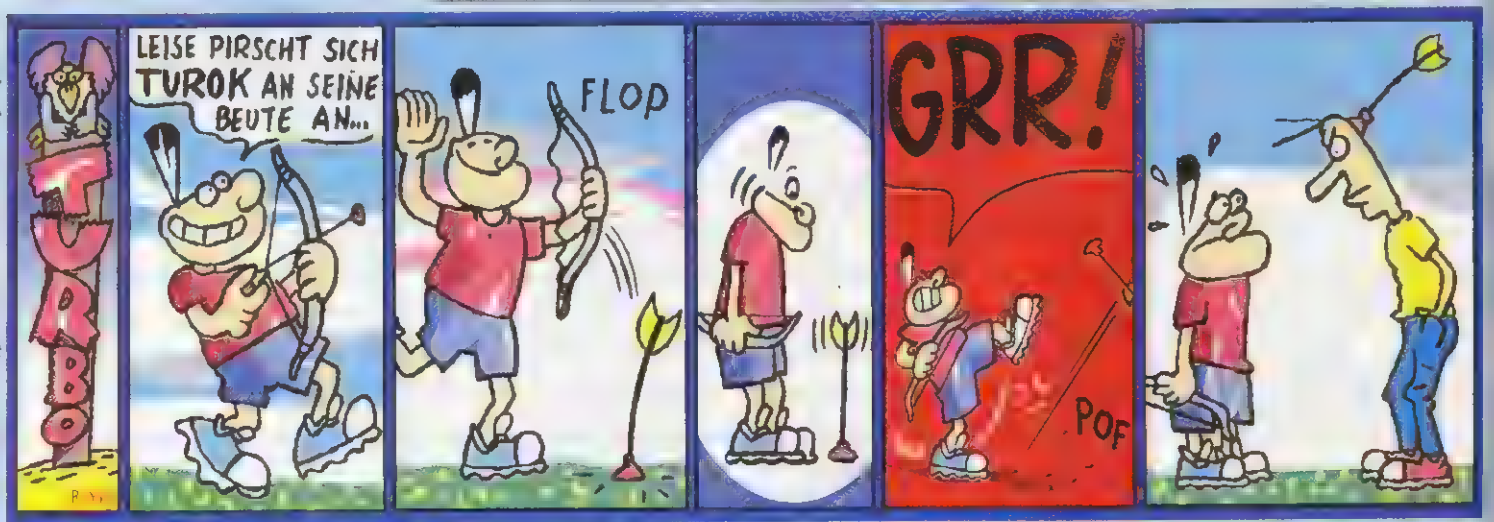
Ruft eine Frau beim Tierarzt an: „Herr Doktor, meine Katze hat Benzin getrunken. Dann ist sie zwei Stunden lang wie blöd durch die Wohnung gerast und liegt jetzt hier auf dem Sofa und bewegt sich gar nicht mehr. Was ist bloß los?" – Arzt: „Benzin ist alle!"

Zwei Freunde unterhalten sich bei einem Bier: „Wie ist dein gestriger Krach mit deiner Frau ausgegangen?" – „Ha, auf den Knien kam sie angekrochen!" – „Und was hat sie gesagt?" – „Ewig kannst du nicht unter dem Tisch bleiben, du Feigling!"

Warum trinken dicke Blondinen jeden Tag ein Glas „Fairy Ultra"? Das kleine Wunder gegen Fett!

Sitzt der Professor in der Mensa beim Mittagessen. Plötzlich kommt ein total verpennter Student und setzt sich mit seinem Teller an den Tisch des Professors. Der Professor verärgert: „Seit wann essen Schwein und Adler an einem Tisch?" – Meint der Student: „Oh, entschuldigen Sie, dann werde ich mal weiterfliegen..."

Treffen sich zwei Beamte auf dem Gang. Sagt der eine: „Na, kannst du auch nicht schlafen?"



Auswahl: Michael Stapf Fotos: Pro 7, RTL · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 4/99 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 121

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Hier stecken unsere „South Park"-Freunde aber tief in der Klemme! Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Murphy's Gesetze

- **Wenn etwas schiefgehen kann, dann wird es auch schiefgehen.**
- Das, was du suchst, findest du immer an dem Platz, an dem du zuletzt nachschaust.
- **Die andere Warteschlange kommt stets schneller voran.**
- Wenn man lange genug an einem Ding herumpfuscht, wird es brechen.
- **Wenn es klemmt – wende Gewalt an. Wenn es kaputtgeht, hätte es sowieso erneuert werden müssen.**
- Maschinen, die versagt haben, funktionieren plötzlich einwandfrei, wenn der Kundendienst ankommt.
- **Jeder hat ein System, reich zu werden, das nicht funktioniert.**
- Alles Gute im Leben ist entweder ungesetzlich, unmoralisch, oder es macht dick.
- **Hast du Zweifel, laß es überzeugend klingen.**
- Um ein Darlehen zu bekommen, muß man erst beweisen, daß man keines braucht.
- **Man hat nie Zeit, es richtig zu machen, aber immer Zeit, es noch einmal zu machen.**
- Ein Computerprogramm tut das, was du schreibst, und nicht das, was du willst.
- **Freunde kommen und gehen, aber Feinde sammeln sich an.**
- Schönheit ist nur oberflächlich, aber Häßlichkeit geht durch und durch.
- **Um etwas sauberzumachen, muß etwas anderes dreckig werden.**
- Murphy's Gesetze wurden nicht von Murphy selbst formuliert, sondern von einem Mann gleichen Namens.

Vor einer Schule befindet sich für Autofahrer ein Verkehrszeichen mit dem Hinweis: „Überfahren Sie die Schulkinder nicht!" – Mit kindlicher Schrift ist daruntergekritzelt worden: „Warten Sie auf die Lehrer!"

„Herr Minister, ich freue mich, Sie kennenzulernen. Ich habe schon viel von Ihnen gehört." – „Aber beweisen können Sie mir nichts!"

Sturmflut in Ostfriesland. So weit das Auge reicht, steht das Land unter Wasser. Zwei Ostfriesen können sich auf ein Dach retten und sehen sich die Bescherung an. Meint der eine plötzlich: „Du Hein, guck mol, do swimmt ne Mütze." Hein dreht sich um, guckt und meint: „Ne, das is Harm Harmsen. Der mäht bei jedem Wedder..."

Zwei Informatiker treffen sich im Park, der eine hat ein neues Fahrrad. Meint der andere: „Boah, dolles Fahrrad, was hast'n gezahlt?" – „War kostenlos." „Erzähl mal!" – „Naja, gestern bin ich hier durch den Park gegangen, da kommt eine Frau auf 'nem Fahrrad vorbei, hält an, zieht sich die Kleider aus und meint, ich könne alles von ihr haben, was ich will." – „Hey, echt gute Wahl, die Kleider hätten dir sowieso nicht gepaßt!"

Ein Tourist möchte mit der Fähre über den See Genezareth fahren. Sagt der Fährmann: „Das macht 50 Dollar!" Darauf der Tourist: „Mann, das ist aber reichlich teuer!" Wieder der Fährmann: „Ja, aber über diesen See ist auch Jesus zu Fuß gegangen!" Der Tourist resignierend: „Ist ja auch kein Wunder – bei den Preisen!"

Zwei Freundinnen treffen sich, meint die eine: „Früher war mein Mann hinter jedem Rock her. Aber seit seiner Schottlandreise ist er wie umgewandelt..."

Meint die eine Mutter zur anderen: „Mein Sohn meditiert neuerdings den ganzen Tag. Ich weiß zwar nicht genau, was das ist, aber sicher besser als Rumsitzen und Nichtstun..."

Was sind 2,5 Millionen Blondinen vor der Himmelstür? – Die wohl größte Rückrufaktion der Welt.

Ein Pilot nachts beim Landeanflug auf den Flughafen: „Huhu, nun ratet mal, wer hier kommt!"
Da schaltet der Fluglotse die Landebahnbeleuchtung aus und ruft: „Huhu, nun rate mal, wo wir sind..."

LESERBRIEFE

Können's Jungs besser?

Ich heiße Anastasia und möchte euch sagen, daß mir die SCREENFUN immer besser gefällt. Ich spiele sehr gerne „Tekken 3", finde es aber blöd, daß sich Jungs immer so aufführen: „Du kannst doch nicht spielen, Du bist ein Mädchen", oder „Spiel doch nicht wie ein Weib". Aber ich habe ein Recht darauf und spiele sogar besser als manche Jungen.
Anastasia, Bodenwöhr

Liebe Anastasia,
es tut uns leid, daß Dein Spieltalent so geringschätzig behandelt wird. Leider gibt es immer noch Vorurteile gegenüber Mädchen, die PC- oder Konsolenspiele spielen. Viele Jungs trauen ihnen das einfach nicht zu oder haben Angst, gegen ein Mädchen zu verlieren. Dabei sind viele Ladys sehr gut – gerade bei Spielen wie „Tekken", „GT" oder „Tomb Raider", da sie sehr genau schlagen, treffen oder springen können. Laß Dich einfach nicht beirren und genieß' den Spaß am Screen.

Kein Durchkommen

Ich wollte euren „Trix per Fax"-Service ausprobieren, doch es war sehr oft besetzt. Was soll ich tun? Ich habe immer die Nummer (0190) 669 889 und dann noch den Code 113 gewählt.
Thomas, Saldenburg

Lieber Thomas,
der Faxpolling-Anbieter Talkline hat für alle Faxabruf-Aktionen insgesamt 1050 Leitungen zur Verfügung. Über jede dieser Leitungen kannst Du auch den SCREENFUN-Service „Trix per Fax" nutzen. In den Spitzenzeiten kommt es leider manchmal vor, daß alle Leitungen besetzt sind. Am einfachsten ist es dann, etwas später noch einmal anzurufen.

Solltest Du standig ein Besetztzeichen horen, stimmt etwas an Deiner Telefonanlage oder Deinen Faxeinstellungen nicht. Schau in so einem Fall sicherheitshalber in der Beschreibung nach, wie Faxpolling bei Deinem Fax funktioniert. Auch bei der SCREENFUN-Hotline kannst Du jederzeit Unterstützung bekommen.

Und wenn alle Fax-Stricke reißen sollten, hast Du noch die Möglichkeit, eine Postkarte an den Service „Trix per Post" zu schicken (siehe gelber Kasten).

Mit dem Quad Bike querfeldein?

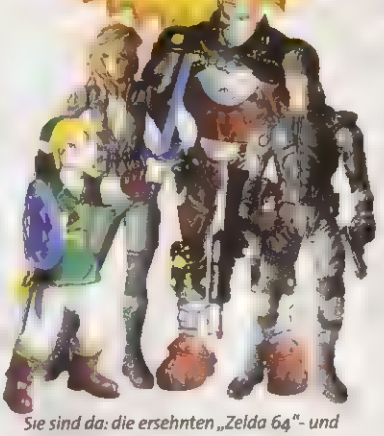
Ich habe gehört, daß man mit dem Quad Bike nicht nur auf Laras Rennstrecke fahren kann, sondern auch außerhalb. Aber wie und wo kann man die Strecke verlassen?
Thomas, Fürth

Lieber Thomas,
es wäre schon super, wenn man mit dem Quad Bike auch woanders fahren könnte. Doch leider ist es weder in der PC- noch in der Playstation-Version von „Tomb Raider III" möglich, die Trainingsstrecke zu verlassen – auch nicht mit einem Sprung uber die Hecke.

Dringend gesucht: Freie Fahrt!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Und es gibt sie doch und nun könnt Ihr sie auch benutzen! Wir verlosen 20 „Any Key"-Tasten passend auf alten Cherry-Tastaturen. Wie Ihr genau teilnehmen könnt, erfahrt Ihr auf Seite 122. Aktionsschluß ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Sie sind da: die ersehnten „Zelda 64"- und „MGS"-Figuren – realistisch und detailgetreu

Helden zum Anfassen

In Ausgabe 3/99 sind doch die „Tekken 3"-Figuren abgebildet. Gibt es davon auch Eddy, King, Yoshimitsu und Co.? Gibt es noch weitere Figuren von anderen Spielen?
Steven, Blankenburg

Lieber Steven,
bislang gibt es nur die vier „Tekken 3"-Figuren von Jin, Nina, Paul und Ling. In den nächsten Monaten sollen aber weitere Figuren kommen. Nach und nach erscheinen in Deutschland Figuren aus „Zelda 64", „Metal Gear Solid" und „Mario Kart" mit diversen Fahrzeugen.

Neu angekommen sind die „Zelda 64"-Kontrahenten Link und Ganondorf sowie diverse „MGS"-Figuren – diese verlosen wir übrigens im Heft. Alle verfügbaren Figuren kann man bekommen bei:
Mell's Gameshop
Eurenerstr. 10
54294 Trier
Tel.: (0651) 991 30 21
Fax: (0651) 991 30 22
Im Internet: *www.mells-gameshop.com*

Zwei PC vernetzen?

Kann man eigentlich zwei PC vernetzen, so daß man mit einem Modem ins Internet gehen kann? Kann man auch mit zwei Modems einen Internet-Anschluß nutzen?
Dominic, Biebesheim

Lieber Dominic,
wenn Du mit einem zweiten PC ein Netzwerk aufgebaut hast, kannst Du mit beiden PC und einem Modem ins Internet gehen. Wie man ein Netz aufbaut, steht in SCREENFUN 3/99 ab Seite 72, „Das eigene Netzwerk in 30 Minuten". Falls Du den Workshop nicht hast, kannst Du ihn kostenlos beim Leserservice nachbestellen. Die Adresse steht im gelben Kasten.

Die Nutzung von zwei Modems gleichzeitig funktioniert dabei übrigens nicht, denn Du hast lediglich einen Internet-Zugang, der nur von einem Modem angewählt werden kann.

Wo ist die Leser-Kunst?

Früher habt ihr auf der Leserbrief-Seite immer Bilder und Zeichnungen von Lesern abgedruckt. Warum macht ihr das eigentlich nicht mehr?
Bastian, Köln

Lieber Bastian,
wir haben uns bereits im letzten Jahr dazu entschieden, auf den Leserbrief-Seiten keine Bilder mehr abzudrucken, damit wir mehr Briefe beantworten können. So haben wir mehr Platz, um Dir und anderen Lesern bei ihren Fragen zu Spielen oder Problemen mit Hard- und Software weiterzuhelfen. Das nutzt vielen.

Doch ein Tip für alle, die sich kreativ austoben wollen: Wir veranstalten in diesem Heft einen Render-Wettbewerb – schaut auf Seite 90. Der Preis ist heiß!

Heft verpaßt

Gibt es noch Ausgaben der SCREENFUN 12/98? Ich habe sie nämlich verpaßt, und im Handel gibt es sie nicht mehr. Wo kann ich noch ein Heft bekommen?
Philipp, Denkendorf

Lieber Philipp,
Du kannst selbstverständlich versäumte Hefte nachbestellen. Darum kummert sich der Pressevertrieb Nord in Hamburg. Die genaue Telefonnummer lautet (040) 85 36 91 40.

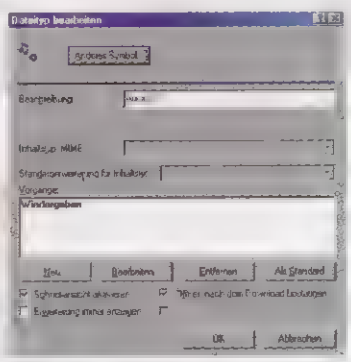
Auf den Anrufbeantworter sprichst Du Deine genaue Adresse mit Telefonnummer, den Namen des Heftes und die Nummer der gewünschten Ausgabe. Dann wird Dir das Heft zugeschickt – sofern es noch lieferbar ist. Manche Ausgaben sind leider bereits vergriffen.

Der Autostart ist weg

Bei meinem PC funktioniert der Autostart bei Musik-CDs nicht mehr. Ich habe mehrere Spiele installiert, kann jetzt aber keine Musik-CDs mehr automatisch starten. Ich habe schon alles Mögliche versucht, um meine Autofunktion wiederzubekommen. Könnt ihr mir helfen?
Marcel, Mettman

Lieber Marcel,
die Autofunktion bei Windows brauchst Du, damit zum Beispiel Musik-CDs nach dem Einlegen automatisch abgespielt werden. Dafür gehst Du auf „Arbeitsplatz", klickst dann im „Menü" auf „Ordneroptionen" sowie die Registrierungsdatei „Dateitypen". Klicke anschließend auf „AudioCD" und „Bearbeiten".

Wenn Du jetzt unter „Vorgänge" auf „Wiedergeben" und „Als Standard" klickst, wird Deine CD beim nächsten Einlegen dann automatisch gestartet.



Wenn es am Bildschirm genau so aussieht, dann klappt's auch mit dem Autostart

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. An:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
oder schickt eine E-Mail an:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Briefe. Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir manchmal kürzen. Ein Hinweis fur Cheater: Wir zahlen kein Honorar für Eure Spiele-Tips, freuen uns aber über Zusendungen!

Wer eine Lösung oder Cheats zu einem Spiel sucht, kann den Rund-um-die-Uhr-Service **„Trix per Fax"** nutzen. Damit erhaltet Ihr Hilfe in kürzester Zeit direkt aus dem Fax.

Eine ständig aktualisierte Übersichtsliste aller Cheats und Losungen erhaltet Ihr per Faxabruf unter
(0190) 669 889
(0,81 DM/min. Nur in Deutschland möglich. Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt.) Näheres dazu findet Ihr auf Seite 117.

Natürlich gibt es auch weiterhin den Service **„Trix per Post"**. Hier bekommt Ihr Cheats und Lösungen schriftlich zugesandt. Schickt eine Postkarte mit Eurem Absender, dem Spielnamen und dem Spielsystem an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Trix per Post"
Postfach 200221
80002 München

Was sagt der hohe Ton?

Ich habe ein Problem mit der Microsoft Flugsimulation 98! Immer wenn ich das Spiel über 15 bis 20 Minuten spiele, erklingt ein komischer, hoher Ton. Was ist das? Kann das mit meiner Soundkarte zusammenhängen?
Hadi, Norderstedt

Lieber Hadi,
das hat mit Deiner Soundkarte nichts zu tun. Vielmehr kann es bei 3D-Spielen, die eine hohe Rechenleistung vom PC und der Grafikkarte verlangen, zu einer Uberhitzung kommen. Dann hörst Du einen Warnton und solltest den PC abschalten und für genug Kühlung sorgen.

Es gibt speziell für 3D-Grafikkarten den „Stealth V2 Cooler" von TennMax. Er wird direkt über dem Grafikchip befestigt und hält die Temperatur auch nach Dauereinsatz auf unter 90 Grad Celsius. Mehr dazu in SCREENFUN 3/99, Seite 77.

„SimCity 3000" für Konsolen-Baulöwen

Mich würde interessieren, wann „SimCity 3000" für die Playstation oder das N64 erscheint. Für den PC ist es schon da. Wißt Ihr, ab wann ich es in Deutschland kaufen kann?
Thomas, Küten/Eichdorf

Lieber Thomas,
nach den neusten Informationen wird es für das Nintendo 64 wahrscheinlich uberhaupt keine Umsetzung geben. Eine Playstation-Version ist zwar geplant, doch leider ist bis jetzt noch kein genauer Erscheinungstermin bekannt.

Spiele für den Pentium 90

Da ich leider nur einen Pentium 90 mit 16 MByte habe, ist es für mich schwierig, entsprechende Spiele zu finden. Welche Spiele gibt es auf dem Markt, die ich auf meinem PC noch gut spielen kann?
Robert, Oelsnitz

Lieber Robert,
es gibt noch einige gute Spiele, die auf einem Pentium 90 ordentlich laufen, zum Beispiel „Worms 2", „Age of Empires", „Tomb Raider", „Command & Conquer" Teil 1 und 2, „Earth 2140", „Heavy Gear", „Caesar 2", „NBA Live 97" oder „X-Wing vs. Tie Fighter". Diese Spiele bekommst Du noch im Handel oder auch günstig in Kleinanzeigen-Zeitungen, wo Du viel weniger als den Ladenpreis zahlst! Um aber kein Risiko einzugehen, sieh' immer auf die Mindest-Hardwareanforderungen, sie stehen auf der Spielepackung.

Do you speak english?

Eure Zeitung ist echt gut aufgebaut und die Spiele sind gut erklärt. Nur bei eurem Trix-Service helfen mir manche Cheats überhaupt nicht weiter, da sie in Englisch sind. Im Lexikon findet man dazu oft mehrere Bedeutungen. Könnt ihr nicht alle Lösungen in Deutsch verschicken?
Thomas, Gera-Lusan

Lieber Thomas,
aufgrund der großen Menge an Spielen, die jede Woche erscheinen, ist eine Übersetzung aller Hilfen aus Zeitgründen nicht möglich. Da die meisten Spiele zuerst in Japan oder Amerika erscheinen, sind die meisten Hilfen erst einmal in Englisch verfaßt. Es dauert natürlich einfach etwas länger, bis für die Spiele deutsche Hilfen möglich sind. Doch wir bieten immer so schnell wie möglich deutschsprachige Lösungen an.

Alle Lösungen, die man beim Service „Trix per Fax" abrufen kann, sind übrigens in Deutsch verfaßt, damit jeder, unabhängig von seinen Sprachkenntnissen, in der Stunde der Spielenot davon profitieren kann. Wie's genau geht, wird auf Seite 117 beschrieben.

Hilfe, nichts läuft mehr!

Ich habe einen AMD K6 mit 300 MHz, 32 RAM und einer 16-MByte-Banshee-Grafikkarte. Doch bleiben viele Spiele immer wieder stehen. „FIFA 98" läuft nicht mit 3D-Grafik und bei „Colin McRae Rally" kommt überhaupt kein Bild. Muß ich mir noch eine 3D-Beschleunigerkarte kaufen oder was mache ich falsch?
Marcel, Bad Oeynhausen

Lieber Marcel,
dieses Problem mit dem AMD-K6-Chip und der Banshee-Karte kommt leider öfter vor. Es gibt einen Kommunikationsfehler zwischen dem Chip und der Grafikkarte. Der Chip trifft selbständig zu schnell Einstellungsentscheidungen und berücksichtigt dabei die der 3D-Karte nicht mehr. Hier hilft am besten eine Neuinstallation von Windows 95/98 von der CD sowie der aktuellen Grafikkarten-Treibern nacheinander.

Ein Autogramm von Lara

Im letzten Heft habt ihr die Autogrammadresse von Lara-Darstellerin Nell McAndrew in Wimbledon angegeben. Da ich aber noch kein Englisch in der Schule habe, könnt ihr mir vielleicht die Autogramm-Bitte in Englisch formulieren?
Daniel, Geseke

Lieber Daniel,
für Dich und alle anderen Leser, die den gleichen Wunsch hegen, haben wir hier einen Standardbrief vorformuliert:
Hi, my name is... (hier fügst Du Deinen Namen ein). I am a big fan of Nell McAndrew. Would you please send me her autograph. I attached an international reply coupon to this letter. Thank you very much for your help.
Schickt diesen Brief an Eidos, dann bekommt Ihr Nells Autogrammkarte zugeschickt. Vergeßt aber nicht, den im Brief erwähnten adressierten Rückumschlag sowie einen internationalen Antwortschein beizulegen. Hier ist die Adresse:
EIDOS Interactive
Wimbledon Bridge House
1 Hartfield Road, Wimbledon
GB – London SW19RU

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 3/99. Auch diesmal gibt's wieder eine ganze Menge toller Preise zu gewinnen: Schaut in unseren Jackpot auf Seite 122!

Stichwort „Spiele PC"
1 Online-Multimedia-PC
Valentin Wölm, Waiblingen

Stichwort „Fax"
1 Canon MultiPASS C20
Martin Komandor, Düsseldorf

Stichwort „Tekken"
je 1 „Tekken 3"-Video
Paul Anrichs, Ochsenfurt
Nikola Baran, Frankenthal
Heine Bokovic, Hannover
Carlos Einsticker, Minden
Sebastian Heber, Chemnitz
Marius Mannherz, Kraichtal
Marina Perica, Hannover
Christina Salso, Frankfurt am Main
Matthias Schwark, Werdohl
Gerhard Weiß, Freiburg

je 1 „Tekken 3"-T-Shirt
Michael Dürnig, Stegaurach
Thomas Fuchs, Wittelshofen
Carmela Hieb, München
Mirko Kuckel, Chemnitz
Michael Peter, Hemmoor
Pierre Schork, Werdohl
David Stäblein, Trebbin
Lotha Steg, Lipporn
Hans-Werner Voß, Büren
Sebastian Wusch, Raddusch

Stichwort „Charts 3"
je 1 Spiel eigener Wahl
Dominik Benke, Hersbruck
Ralf Zimmermann, Naugarten
Michael Dehn, Kuhlrade
Ch. Balzke, Jänschwalde
Steven Winkler, Zwickau
Markus Bergelt, Oederan
Christian Schwarz, Düsseldorf
Johannes Rothe, Berlin
Tim Hundeck, Hüpperath
Michael Kropp, Niedermohr

Stichwort „Rekorder"
1 VHS-HiFi-Rekorder von Orion
Steven Lechelt, Steinbach

Stichwort „Musik"
1 MIDI-Keyboard
Simon Krüger, Wiesbaden

je 1 Sampling-CD
Werner Heß, Berlin
Anne Leiner, Zweibrücken
Andrea Matu, Waldkraiburg
Andor Römmer, Ströbeck
Thomas Werres, Merzenich

Stichwort „Asterix"
1 handsigniertes Poster
Michael Hoffmann, Hedersleben

je 1 „Asterix"-CD-ROM
Klaus Hapke, Heiligenhaus
Thilo Hauffe, Frankfurt
Klaus Leiner, Zweibrücken

je 1 „Asterix"-Band Nr. 30
Fabian Bach, Berkach
Thorsten Bretz, Esslingen
Michele Hentz, Kreuzau
Jonathan Hoschkara, Schloßrippach
Philipp Kleine, Leipzig
Alexander Melcher/Catholy, Woltersdorf
Tim von Puttkamer, Steinbach
Tobias Schlosser, Chemnitz
Sebastian Schmidt, Remscheid
Alexander Schneider, Kleinfurra

Stichwort „Parka"
1 Columbia-Snowboard-Parka
Thomas Cord, Berchtesgaden

Stichwort „Figuren"
je 1 Spielfiguren-Set
Daniel Altmann, Groß-Zimmern
Arne Böhm, Dormagen
Jan Burghardt, Roxheim
Michael Eichhammer, Parsberg-Willenhofen
Tobias Empting, Ründeroth
Mark Gläser, Ginsweiler
Marcel Kellner, Remscheid
Simon Klaaßen, Krummhorn
Jens Kramer, Mühlheim am Main
Tanja Maier, Freising
Chris Markusch, Wittenberge
Philipp Müller, Chemnitz
Annette Piasta, Stoltenhagen
Philipp Plese, Spittal/Drau
Andreas Reuter, Delmenhorst
Alexander Riedl, Haidmühle
David Schablüa, Neckargemünd
Sascha Schaschko, Schwerte
Christian Schuch, Rögatz
Andreas Schwaen, Krefeld
Manuel Stehle, Kissing
Tanja Tkotsch, Nevenburg
Christoph Waranski, Koblenz
Benjamin Winkels, Xanten

Stichwort „Metal Gear Solid"
je 1 N64 mit „Zelda 64"
Manuel Blok, Schnakenbek
Hannes Gärtner, Lüsse
Moses Sascha, Worms
Jan Sonntag, München
Stefan Walther, Berlin

Stichwort „Hits"
je 1 SCREENFUN-Hits-CD
Fred Hunzinger, Roxheim
David Köhler, Melle
Martin Lohrer, Aidlingen
Johannes Pegler, Frankfurt
Wolfgang Rahm, Vilshofen
Alexander Steinmann, Isernhagen
Maik Burczyk, Hamburg
Daniel Osiander, Breitenfurt
Mark Schewe, Illertissen
Florian Pfeffer, Böbrach

Stichwort „Chartskarte"
1 N64 und 3 Spiele eigener Wahl
Norbert Gal, Neckarsulm

AUFLÖSUNGEN

VON HEFT 4/99

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 4/99 lautet „Heavy Gear".

VON SEITE 119

BRAVO SCREENFUN 6/99 Vorschau

Speckbacke? Alles „Reine Nervensache"

Strategie-Knaller: „Jagged Alliance 2"

Heiß erwartet, endlich da: „Jagged Alliance 2" und „Heavy Gear 2" begeistern PC-Spieler ● Alte Ballerschule: „R-Type Delta" für Playstation ● Vom Wohnzimmertisch auf den Bildschirm: Die Siedler von „Catan – Die erste Insel" ● 100 % Psycho: Mafiaboß (Robert de Niro) und sein Psychiater (Chevy Chase) in „Reine Nervensache" ● Da steckt Musik drin: das Soundprogramm „Top of the Pops"

Das Heft 6/99 erscheint am 19.5.99

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann wie bisher eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 669 866 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluß für Heft 5/99 ist der 19.5.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 90

1 x PC für Renderspaß

Schickt ein selbst hergestelltes Rendering-Bild unter dem Stichwort „**PC**" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Die beste Einsendung prämieren wir – mit Unterstützung von AK Datentechnik – mit einem Super-PC: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium II 350 mit 64 MB RAM, Riva-TNT-Karte, 3-GByte-Festplatte, 32fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundblaster PCI 128. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LG Electronics

Seite 118

5 x N64

„Zelda 64" auf der eigenen Konsole spielen? Wir verlosen 5 N64-Konsolen unter allen, die das Fun-Kreuzworträtsel richtig lösen.

TEL: (0190) 669 866 23 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels von S. 118

Seite 101

50 x „Waterboy"-Fanartikel

Für Football-Fans: Wir verlosen zur Filmkomödie „Waterboy" 10 Wasserflaschen, 20 Notizblöcke und 20 Soundtracks.

TEL: (0190) 669 866 24 · Stichw. „Waterboy"

Seite 99

10 x „Netsurfer"-Paket: Band I + II plus Mauspad

Buch- und Internet-Freaks aufgepaßt: Ihr könnt je eine „Netsurfer"-Ausgabe „Operation Delta" und „Sams Geheimnis" sowie ein Mauspad gewinnen.

TEL: (0190) 669 866 25 · Stichwort: „Netsurfer"

Seite 81

1 x AccuCell Ladegerät

Kein Saft mehr im Akku? Mit dem AccuCell Schnell-Ladegerät ACL 65 habt Ihr unterwegs immer volle Leistung.

TEL: (0190) 669 866 26 · Stichwort: „Akku"

Seite 120

20 x „Any Key"-Tasten

Hier ist sie: die berühmte „Any Key"-Taste. Wir verlosen 20 Tasten, die auf alle Cherry-Tastaturen passen.

TEL: (0190) 669 866 27 · Stichwort: „Any Key"

Seite 85

2 x Furby

Sie hatten im Nu neue Besitzer, doch wir haben noch zwei Plüsch-Robos für Euch: Wir verlosen zwei Furbys aus der limitierten Erstlieferung.

TEL: (0190) 669 866 28 · Stichwort: „Furby"

Seite 107

1 x JVC-Videorekorder

Die besten Fernsehfilme laufen meistens, wenn man nicht zu Hause ist. Mit dem S-VHS-Rekorder HR-S7500E von JVC seid Ihr trotzdem „live" dabei – und dazu noch in hervorragender Bild- und Tonqualität.

TEL: (0190) 669 866 29 · Stichwort: „Video"

Seite 7

2 x Playstation-Tasche, 1 x Sonderedition „Crash Bandicoot 3" + 10 x „Crash Bandicoot 3"-T-Shirt

Konsolenspaß mobil und unabhängig: kein Problem mit der Tasche für Eure Playstation. Dazu eine CD-Sonderedition von „Crash Bandicoot 3" und 10 „Bandicoot"-T-Shirts mit dem verrückten Fuchs.

TEL: (0190) 669 866 30 · Stichwort: „Bandicoot"

Seite 55

8 x eine Figur aus der „Metal Gear Solid"-Serie

Aus dem Spiel direkt auf den Tisch zur Dekoration: Wir verlosen je eine Figur aus Konamis Kultspiel „Metal Gear Solid", in dem Superagent Solid Snake, seine Begleiterin Meryl, der blaue Ninja und weitere „Mitwirkende" Terroristen bekämpfen, Geiseln befreien und Waffen zerstören.

TEL: (0190) 669 866 31 · Stichwort: „Metal Gear"

Seite 17

3333 Sierra-Packs

Zusammen mit Sierra vergeben wir 3333 „Best of Sierra"-Packs mit den Vollversionen des Flippers „3-D Ultra Pinball: Creep Night" und dem Grafik-Adventure „Freddy Pharkas". Schickt einen mit 3 Mark frankierten und an Euch selbst adressierten DIN-A4-Rückumschlag an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: „**Sierra**", Postfach 200 221, 80002 München. Die ersten 3333 Einsendungen gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 21

10 x ein Spiel eigener Wahl

Von allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 und ihr Wunschspiel verraten, gewinnen zehn ein Spiel eigener Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort „**Charts 5**" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 19.5.1999.

Seite 21

1 x Fan-Package „Turok 2"

Mit „Turok 2" in den Dschungel: Original Marines-Seesack, T-Shirt, Hut und Mückenmittel für Fans!

TEL: (0190) 669 866 32 · Stichwort: „Turok"

Fotos: Marita Reich

TEL = Aktions-Telefonnummer

The Beetles on Tour

Rasante Käfer-Action für das Nintendo 64®

Beetle® Adventure Racing!

ELECTRONIC ARTS™

© 1999. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Volkswagen-Warenzeichen, Design-Patente und Urheberrechte werden mit Erlaubnis des Besitzers verwendet. NINTENDO®, NINTENDO 64 UND N SIND WARENZEICHEN VON NINTENDO CO.,LTD of America Inc. ©1999 Nintendo of America Inc.

Wegbereiter für Wohneigentum

Verblüff' Deine Eltern:
Mach Karriere! Traumjobs zum Antesten
jetzt im neuen job&future.

Im neuen job&future:
handfeste Informationen, aktuelle Tips,
neue Trends, wichtige Adressen.
Außerdem im Heft: Traumjobs zum
Antesten und jede Menge tolle Preise!
job&future gibt's kostenlos bei den
Volksbanken, Raiffeisenbanken und
Schwäbisch Hall. Mehr Infos: www.job-future.de

110/99

Im FinanzVerbund der
Volksbanken Raiffeisenbanken

Schwäbisch Hall
Auf diese Steine können Sie bauen